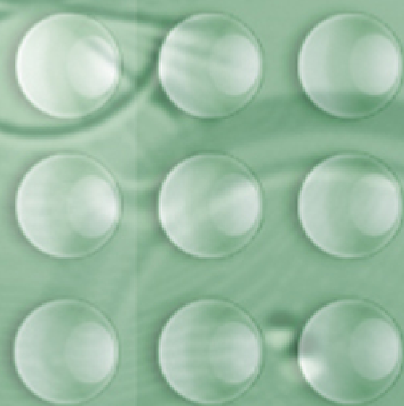
E-MAGAZINE



蘭蔭出品

兰荫电子杂志工作室 XiNgLYK 制作

SE震撼发表新作!!"赛伯拉斯的挽歌·最终幻想VII"!

2004 21

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

独家赠品



DOA ONLINE 超大DIY贴纸两款

极上火热 四大作爆捌攻略

战国无双 猛将传

最速攻略! 全任务/全分支/隐藏要素

生化危机「爆发」档案2

最全攻略! 全剧情/人物能力研究

多罗罗 DORORO

最强攻略! 全隐藏要素/最高级别研究

恶魔战士3

第一时间贴心系统研究

格斗天书

格斗天书复归 格斗魂尽在本期

2大特稿

神作的祷牌

盘解系列化的失败怪圈

创造自己的最速传说

近期赛车热作一瞥

家用赛车游戏总览

海量新作潮涌热报!

NDS新作二连发

DS半熟英雄 天堂独太

SQUAREENIX最新力作完全报道

异兽传说/半熟英雄4

王国之心 记忆之链

王国之心2/光明力量

皇牌空战5/马里奥网球

赛尔达传说·不可思议的帽子

软硬科普 贴心打机攻略

发烧音频术语完全手册

XBOX终极修改教程

PS2手柄自行改造全攻略

电击收藏 公元五百年的故事

精选百分百锁定波斯王子时之沙

游戏经典十大难忘炮灰

游戏经典ONE TO TEN 再度闪亮回归

剑风传奇PS2版片头动画超前预览

次世代传媒

www.vgame.cn

www.magiczone.cn

杂志+光盘+赠品 三位一体价 9.8元

11月、地球从此告别了和平宁静的日子。



BUNGIE




HALO 2

编辑手札

电软七人手记





踩火象

●最近耳右边总是听到对国内某游戏厂商不利的言论，耳朵左边又总是传来这家公司积极利好和辛苦推广的消息，搅得大象这颗本来就不坚强的心脏总是"左突右闯"，家里人然虽然不知我这几天脸色难看是为什么，但却给我定义了病症——心神不宁。

●BURNOUT3是神作、多罗罗太牛X、战国无双好玩的没边，DMC3试玩后认定它肯定是巨作，等等呼号叫喊，最近总是从电击办公室——电刑室里频频涌出，原本一直很平淡的电刑室最近突然变得特别热闹，大家仿佛纷纷爱玩起游戏——这总算是把电刑室原来被叫作"足球训练基地"的口风大大扭转了。

●停办了近一年的"游戏经典ONE TO TEN"，终于又在电击中复活了，大家赶紧去看看，这回是又有哪十个"游戏家伙"不幸被我们揪出来了吧！

●一场秋雨一场寒，对我来说，这秋雨过后，不光寒在身，还寒在心。周一加班正好赶上北京金秋第一场大降温的秋雨，晚上十二点准备回家时才发现，外边真冷，再摸兜，发现只有5块钱，打车都打不了……幸好还不融化的雪人还在，赶紧借了二十块钱，才勉强没有挨冷受冻的回了家。



无无

●新家终于落成，这次搬家也正式结束了偶四年多的漂泊生活。想想这么多年都没有好好陪陪妈妈，心里真的很难受，于是最近下班回家后陪妈妈看电视剧就成了必修的功课了。

●最近北京突降冷雨，天气变凉心情也莫名地低落了起来。于是夜里经常溜出去和人喝酒，虽然心情可以舒缓一点但小肚肚却长得厉害……

●心情低落的时候喜欢一个人在家看片，介绍一部好片：关于莉莉周的一切（リリイ シュのすべて）。推荐给所有尚还青春尚还对生活有所渴望的朋友们看。用电刑室最近的流行语形容就是：神作！



●最近北京突然出现了很多日版原盘，偶用极低的价格收齐了桑田佳佑的后期所有CD，心中暗爽。



北斗

●切菜切到手并不可怕，切菜切到脚才叫可怕；不过最可怕的还是当别人切菜切到脚时你还在肆无忌惮的用笑声来表达自己的幸灾乐祸之情……

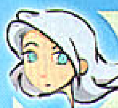
●乔伊中超V的难度差别还真不是一般的大，一个疏忽竟然尝到了给小兵秒杀的奇耻大辱-_-b；更郁闷的是感觉玩游戏的时间总是不够用，人为什么非得要睡觉才能够活下去？！



↑乔伊玩偶和帽子，好想要！

●休息时和唯夜讨论宿命2，才发现游戏中竟然还有一个重生雕像的无限使用BUG自己不知道。正在考虑要不要为了看看这个BUG让主角挂个百八十次的……

●生化爆发2似乎不上网游戏就不能尽兴，然而由于条件所限只得在单机任务中过过瘾，可玩起来总觉得少了些什么。



飞月

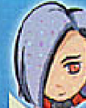
●最近加班颇多，每到夜幕降临飞月因为饥饿难耐而坐立不安时，就狂练"无差别饮料瓶喧哗飞弹"，飞弹工具更从矿泉水瓶扩展到可乐瓶和绿茶瓶，而目标当然是无辜的北斗……

●本期COS角色：凌波丽……这个不用偶多说了，万千少男少女崇拜的偶像，飞月自然也不例外。我恨庵野秀明！！



●虽然杯子没有了，但某夜的"咬咬"计划仍在进行中，每当一件类似于凶器的物体出现在附近时就会抓狂暴走，哪怕只是个小小的朗基努斯枪也会导致一场自虐灾难发生。这难道就是所谓的被害妄想症吗？

●嘿嘿，另外猜中飞月下期拿什么道具出场的人可以得到一份神秘奖品哦^_^



唯夜

●京城的天气最近一直很阴沉，我的心情也很郁闷，因为自己一直在咬的那个杯子送人了，原来还真的有人要啊……

●看看发售表，游戏的狂潮可以说已经来了哦，9月16和22号两天很多值得一玩的作品登场，月底又有TGS，这之后的10月、11月又有数款引人注目的RPG作品……可看看自己的空余时间……我只好悲恨地咬手指甲了。

●不要怪我记仇，而实在是有人在针对我。看看我旁边的月亮这几期都在做什么：上上一期是用忍者剑指着我的头，上期是用大镰刀，这次干脆用朗基努斯之枪了。大家有兴趣的话可以猜猜看她下期会用什么来威胁我，中奖者请来信来函去月亮处索要奖品。



↑本期心情写照



宇部

●无论未来掌机的性能多么强劲，也回避不了电池续航能力——这一几乎决定产品成败的重要指标。任天堂的历来便携设备都没有忽视它，NDS也应该问题不大。SONY初次进驻掌机界，PSP又采用高亮度的大屏幕，难免让人担心。不过从其它方面来看索尼的确与众不同，最近其全资子公司爱华出品了一款超节能的MP3播放器，标称用一节5号电池可以坚持100小时，与其它品牌产品相比简直不可思议。

●GBA又一款令宇部期待的横版ACT游戏——《耀奇的万有引力》，看介绍与N64版本的玩法很接近，风格清新无比。必收。





小沛

●本期的编辑点评小沛破天荒地拿到了全是自己喜欢的游戏！因此可以借机大玩特玩一翻了！在这里想说的是首先感谢唯夜同学给我这个难得的机会，另外《多罗罗》真的是一款非常不错的游戏，现在编辑部里有好多人都在记忆卡里创建了自己的记录准备通关！不过目前还是小沛我的进度保持领先！

●小沛现在每晚几乎都是凌晨1点才入睡，都怪自己最近又为手机载入了许多好游戏！现在算算手头上攒的手机游戏也有100款以上了！目前60%以上通关！20%左右通两遍！10%左右通关5遍以上！导致现在小沛严重睡眠不足！

●最近无双报道也开始陆续作NDS和PSP游戏的消息了，看着不免心痒！目前最关心的就是这两款掌机的价格，估计NDS发售两三个月价格稳定后可以接受，而PSP，等我捡到3000块钱时购入！对！就这么定了！





本期封面：樱大战5 荒野的女武士

GAME INDEX

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京61-66信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010）64472920 （010）64472180
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

电子游戏软件

GAME SOFTWARE VOL.144 2004/21

次世代传媒 VGAME.CN



电击收藏 VOL.41

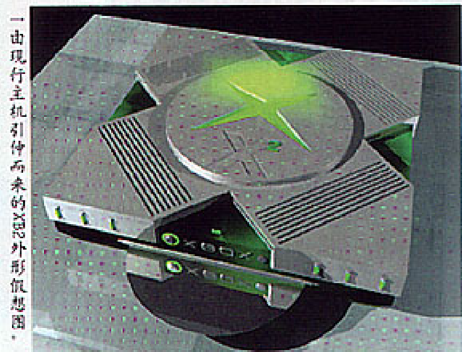


撩起Xbox2神秘面纱，微软新主机性能初窥！

本刊讯（特约撰稿人：王俊生）　在PS3还云遮雾罩不知所以然的时候，XB2的游戏开发工作已经在各大第三方厂家全面展开，其相关的开发设备亦早已到达各软件商且准备就绪。在这种情况下，主机的许多悬念实际上已经解开，只是很难为我们所知而已——当然，在硬件正式发售之前，任何变动都是有可能的，但相信整体的架构并不会有太大改变。

出于对主机研发商和开发商的尊重，以及对微软保密合同那强大法律约束力的畏惧，我们无法给读者提供更多详细的内部资料，不过，透过一些被允许公开的性能数据，我们能略略揭开一点面纱，偷窥一眼这台面向新世纪主机的娇好面容。

Xenon仍然只是XB2的开发代号，正式名称还只是保存在比尔盖茨的脑子里。不明白微软为何用这种惰性气体的名字来称呼自己下一代的主机，但可以知道的，是Xenon的性能绝对要比它的名字来得活跃的多。



一由现行主机引伸而来的XB2外形假想图。

Xenon采用的是IBM定制的、源于PowerPC技术的CPU。在这个CPU上面包含了3个独立的处理器，每个处理器的时钟频率都在3.5GHz以上，并且均可在一个时钟周期里同时执行2条指令，这样，在最佳的条件下，Xenon的CPU可以在一秒钟内处理210亿条指令。

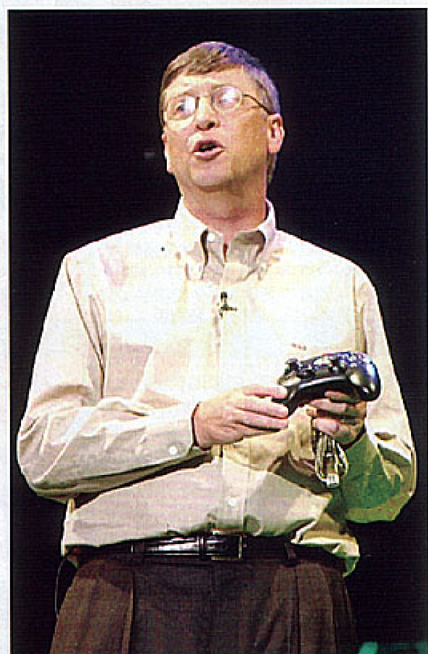
在IT界，为了对不同CPU作出比较，通常情况下采用MIPS作为评价指标，MIPS的意思就是“以百万为单位计算的每秒钟执行指令数”，按照上面的数据来看，XB2的主处理器指标高达21000MIPS，是目前主流CPU Intel P4 2.8G的4倍以上！

那么微软这次弃用Intel而青睐IBM的PowerPC究竟是为了什么呢？虽说CPU的架构不同很难做出直接比较，但是业界公认的说法是PowerPC比起Intel的处理器有着更高的效率，在图形处理上的优势更大。以采用PowerPC的苹果电脑为例，同频的G3、G4和G5在绝大多数应用环境下要比同频的P4和P3快很多，有报道称英特尔P4加256MDDR内存的平台还不如苹果G3 搭配128MDD快，这一点熟悉图形制作的读者（比如本杂志的美编）可能更有体会。

如此强调图形效率的CPU，加上图形描绘质量出众的500MHZ以上的ATI显卡，可想而知XB2是把视觉效果放到了最重要的地位。

至于开发环境则更是微软一贯的强项，对于程序员来说，DX9和Windows NT简直可以算是驾轻就熟的天堂，很容易在硬件发售的初期就作出令人惊异的效果，而256M内存也基本上可以满足高画质贴图的空间需要。

目前对Xenon进行前期开发准备工作的主机配置，除了XB2专用开发机之外，程序员的PC用主机CPU基本上都在P4 2.8G以上，而显卡则采用256M显存的GeForce 6800，相信到正式开发工作展开时PC的性能还将大幅度地提高，这给期待XB2实际效果的玩家们留下了足够的想象空间。



一如日中天的电脑之王——比尔·盖茨，掌握着XBOX2的命运之匙。

不过还必须要提示一句的，是微软这次着重强调了主机的安全性能，主机的内部芯片搭载了可以升级的防盗系统，也许在未来要看到大地集团的产品会越来越困难了。



DQ8提前发售震撼日本列岛 勇者预定11月27日降临东瀛

本刊日本专讯　堀井先生似乎不愿再次食言，根据流通商的消息，日本国民节目DQ8的发售日已经内定在11月27日。虽然史艾社目前还没有发布官方消息，但是估计用不了多久，或许就在几天之后的东京游戏展上，上述传闻就将成为令玩家激动不已的现实。



9月中旬的时候，记者在秋叶原的一些小卖店门前，已经确凿无疑地看到了“DQ8预定11月27日发售”的招牌。考虑到任天堂十有八九会把NDS的发售日定在11月30日，所以索尼将DQ8安排在27日上市，也称得上是“有的放矢”的牵制策略。在PSP冲出战壕之前，先由国民RPG分散玩家支持NDS的决心和注意力——至少站在索尼的立场上讲，这是一个完美的选择。

另据截稿前的最新情报，DQ8于11月27日发售的消息已经得到SE内部人士的证实，该游戏的价格将是不菲的9240日元！看来SE对于DQ的魅力与潜质仍然无比自信。



家电索尼再次梦断高端市场 PSX疯狂降价只求沽清存货!?

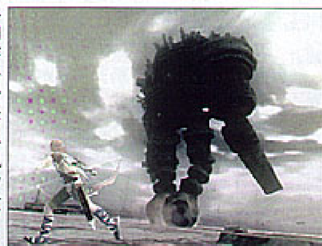
本刊日本专讯　索尼在今天悲哀宣布：他们的PSX主机将从即日起开始大幅降价，内置160GB硬盘的DESR-5000型将由原来的79800日元降到44800日元，内置250GB硬盘的DESR-7000型主机将由99800日元降至59800日元。不仅如此，事先预约的消费者还可以免费获赠“蜘蛛人”及“少数派报告”的DVD或PS2游戏两套。鉴于PSX的销量情况已是大大的不妙，索尼改变销售策略也属无奈之举。

行家认为，索尼在高端领域莫名的自信，是酿成PSX市场搁浅的主因。首先，PSX近10万日元的定价显然过于草率，PSX的消费层与PS2并非重叠，销售对象大多是中高收入阶层，他们不容易产生对于品牌的盲从心理，加上松下、三星等中档产品的冲击，PSX上架后的尴尬局面是可以预见的。其次，PSX硬件功能的“集大成”也在很大程度上拖累了主机的销售，早在PSX上市之前，就曾有人对该主机卖点的不明确提出了质疑。现在看来，PSX倒是与同样陷入苦战的N-Gage有着异曲同工之处。

尽管PS从诞生以来就紧紧地与家电站在一起，但是索尼寄希望于用游戏来带动家电产品的更新换代的想法却不会一帆风顺。这次降价之后，PSX将成为同类产品中最便宜的一款，销售情况或许会有一个较大的改观。



索尼官方宣布“ICO没有续作” 开发小组发表原创作品安慰玩家





一制作组在发布会现场公布了一段宣传片，其中骑马少年与石像怪的搏斗场面给人留下了深刻印象。

本刊日本专讯　正当人们快要对难产的ICO续作心灰意冷的时候，去年在互联网上流传的一段名为“NICO”的神秘影像却得到了索尼的证实。SCE在最近召开新作发布会，首次公布了该游戏的官方情报，不过与人们的预期相左，该游戏并非真正意义上的ICO续集，而是由原ICO小组制作的全新作品。

制作人上田文人在接受记者提问时透露，这个节目的正式名称为《奇迹与巨像》，是一款融合了冒险要素的动作游戏。事实上，在ICO面市之后，开发组就开始为是否制作续集而争论不休。考虑到前作的情节构架已经相当完美，所以制作组打算一切从零开始，制作一个令人耳目一新的原创游戏。而据本刊推测，ICO在市场上的平庸表现相信也是促成开发组做出上述决定的初衷之一。毕竟商人以利益为先，口碑再好也无法掩盖一切问题。

制作人上田文人没有对游戏的细节做过多的描述，仅仅表示他们将活用开发ICO时所积累的宝贵经验，而新作中也将出现一位与主人公相伴的神秘少女。可以想象，上田文人独特的叙事方法以及对于动作性的巧妙拿捏，仍将成为游戏中最具魅力的部分。



河津秋敏发表沙加系列最新作 落魄经典在TGS前夕宣布复活

本刊日本专讯　东京展前夕，各种游戏的最新情报不约地相继发表，而一度销声匿迹的“沙加”系列也决定打破沉默。本刊刚刚从日本获得的消息称，该系列的最新作《浪漫沙加·吟游之歌》将于明年春天登陆PS2主机，据说其具备如下特征：连携系统依然健在；角色为3至4头身；队伍人数为5人；地图及战斗画面完全3D化等。



↑沙加生父河津秋敏，1985年进入原史氏。

由于以FF为核心的战略不可动摇，客观环境迫使史氏对于“沙加”投入总是有所保留，所以该系列已经远没有当年动辄百万的风范。而这也更加使得河津秋敏的最新作充满悬念，究竟期待已久的玩家能否看到一份满意的答卷，相信初步的答案也将在东京游戏展上揭晓。



索尼收购米高梅几乎板上钉钉 时代华纳在最后时刻选择放弃

本刊日本专讯　本刊追踪报道的索尼收购MGM（米高梅电影公司）的排他性谈判最近有了突破性进展。

9月13日，双方在就收购金额基本达成一致，包括为MGM偿还20亿美元的债务，索尼将向该公司支付50亿美元买取资金。如无意外的话，索尼将成功收购这家已有80年历史的著名电影公司，并以此跃居为全球最大电影发行商。据说，MGM将在27日的董事会上正式宣布这一消息。

与此同时，索尼的竞争对手美国华纳公司，在13日下午最终放弃了收购计划，原因是他们不愿承担MGM提出的每股12美元的收购价格。索尼方面的官员表示：虽然收购计划已经完成了95%，但是接下来的5%同样需要耐心谨慎。我们必须做好各种充分的准备，从而确保计划万无一失。

米高梅电影公司成立于1924年，是全球拥有奥斯卡金人最多的电影公司，由其制作的007、茶花女、沉默羔羊等一大批影片堪称世界电影史上的不朽杰作。



PS2版FF7续作计划峰回路转 新作“塞伯拉斯的挽歌”明年发售

本刊日本专讯　一度非常神秘的游戏版FF7续作终于揭开了面纱，这不再是网络上的流言，而是SQUARE-ENIX在东京展前夕抛出的最令人瞠目结舌的大手笔。

↑刊登于《少年跳跃》杂志的新作插图。

根据最新一期的《少年跳跃》杂志的情报，该游戏的正式名称为“塞伯拉斯的挽歌：FF7”（Dirge Of Cerberus FINALFANTASY 7），将于明年在PS2上发售，由FF7中的配角文森特出任主人公，故事舞台则设定在DVD作品“归来少年”的一年之后。虽然先前有情报说这是一款类似Bio的射击游戏，但是《少年跳跃》的说法却是“类型未定”，不知SE在个中埋的什么药。

FF7曾经在全球领域创造了近600万套的惊人销量，并被视为该系列告别任天堂时代的一个里程碑。自从FFX-2计划发表以来，游戏迷对于FF7续集的呼声也空前高涨——尽管SE的北濑佳范一度否认了该续集的制作计划。



一新作LOGO似乎与FF系列的传统背道而驰。

据接近SE开发部的人士透露，这将是一款值得期待的、第一流的游戏，制作组将在其中加入一些以往他们“不擅长”的东西。继刚刚公布的沙加新作，FF7续集也出人意料地发表，看来SE在TGS上的展位注定要人满为患。



Gamerepublic发表处女作《GENJI》 冈本吉起欲成为索尼贴心盟友



本刊日本专讯　一直喜欢和索尼唱反调的冈本吉起，最近却公布了他与SCE的首个合作计划《GENJI》。该游戏也是冈本氏新公司Gamerepublic（游戏共和国）的第一部作品。

冈本氏与SCE是在9月的早些时候发布这一消息的，作为新公司创始人的冈本吉起在发布会上播放了一段演示录像，并对《GENJI》的大致内容进行了说明，经过筛选其要点如下：游戏以日本的平安时代为背景；主人公分别是身手敏捷的源九郎义经和力大无穷的武藏坊弁庆；游戏在动作的基础上增加了经验值和装备设定；画风作美古典等。

冈本称，《GENJI》将由他亲自担任监督，角色和音乐设定则分别由雨宫庆太和高梨康治负责。

从现有的资料看，《GENJI》的风格酷似FROMSOFT的“天诛”系列。据推测，该游戏的大部分开发者来自曾制作“混沌军势”的原CAPCOM东京开发部。去年由于东京分部重组，其中的大部分员工已经追随冈本吉起来到了新公司。



冈本吉起原任CAPCOM董事，是“生化之父”三上真司的直属上司，曾经一手缔造了“街霸”与“生化危机”两代辉煌，但是由于对“GC独占”计划的纵容而与公司管理层不睦，并于去年6月宣布脱离CAPCOM自立门户。此后曾有人传说冈本氏将为PS2开发一款网络游戏。

目前《GENJI》的开发度仍然不高，但是据称其也会在本届TGS上占有一席之地。至于游戏的具体发售时间和价格，冈本和SCE均未给出清晰的明示。



近期英国市场三大主机销售印象 PS2、XBOX降价，GC两面受敌

本刊英国专讯　自从魔盒在英国宣布降价以后，其单周销量瞬间翻了三番，达到15000台，这标志着微软在欧洲大陆已经挥动了他们的反击铁拳。与之相对应的，PS2的销量比同期提升近两倍。

英国卖店方面称，虽然索尼官方没有宣布降价，但是许多零售商已经自发地把PS2的定价由原来104.99英镑下划至99.99英镑。

来自第三方的数据表明，预计到今年年底将有710万个家庭拥有PS2，这一数字相当于四分之一的英国家庭购买了PS2主机，其市场占有率将从去年的21%上升到25%。

PS2与XB的异军突起似乎解开了最后一个勉强称得上悬念的谜：NGC到底会不会出局。事实证明，面对索尼、微软的高压政策，GC又重新在三国大战中垫底。不过，许多零售商在抱怨任氏策略迟钝的同时，也表示希望重新看到岩田聪的大手笔。



数据证明口袋妖怪对儿童成长有益 任天堂传播妖怪魅力再出惊人手笔

本刊美国专讯　最近，美国研究机构就口袋妖怪对于小朋友的成长所带来的影响进行了调查。据称，这是任天堂为了配合“口袋妖怪 火红/叶绿”在美国发售，委托第三方所进行的工作。该项调查在美国华盛顿展开，一共收到有效问卷2098份。

数据显示，超过75%的家长认为，口袋妖怪可以帮助儿童建立健康的生活态度；超过60%的家长认为，口袋妖怪能够活跃儿童的思维能力，并在培养儿童合作意识方面具备积极意义。很明显，任天堂希望通过这份数据向人们证实：口袋妖怪不仅是一种健康有趣的娱乐形式，更是儿童成长的良师益友——从而为即将发售的“火红/叶绿”制造良好的舆论基础。



口袋妖怪的初代作品于1996年在日本发售，随后在1998年9月份被荒川实引进美国市场。该系列单单在美国的销量就高达3800万套，全球总销售额更是达到了惊人的150亿美元。任天堂能够成为“实际上”的业界老大，其半数以上的功劳要归结于这些憨态可掬的吸钱妖怪。



制作人抱怨开发费用无法承受 软件商生存状态引起业界关注

本刊综合消息　随着主机硬件的更新换代，游戏的开发费用也水涨船高，已经有越来越多的厂商为此而怨声载道。

“我们有机会让游戏成为世界第十大艺术”，Just Add Monsters公司的创始人之一塔米姆·安东尼亚德（Tameem Antoniades）在GDC大会上说道，“但是玩家和发行商的期待却似乎难以满足，几乎每一次主机换代，人们总希望看到翻天覆地的变化，为此我们将花费的更多的时间和金钱”。

安东尼亚德称：“虽然游戏的开发成本与日俱增，但是零售价格却仍然维持在几年前的水平。过去游戏卖到50万份就已经算成功了，现在由于成本的关系，你甚至需要上百万套的销量。”接下来他无奈地表示：“在下一代主机中，软件商的日子说不定会更难过，对于这一点，我们心有余悸。”

今年的早些时候，Just Add Monsters曾宣布将为新主机制作一款以日本战国时代为背景的动作游戏“天堂之剑”，但是据开发小组透露，这个项目必须进一步追加经费才能维持。

与之相对应的是，EA副总裁杰夫·布朗Jeff Brown在接受BBC专访时也发出了类似的牢骚，他认为新主机不仅是对厂商技术实力的挑战，更是对财务能力的考验。

业界认为，随着游戏开发费用的上涨，软件厂商已经进入了规模竞争的阶段，厂商之间的合作也越来越有加强的必要，而各种形式的并购与重组也将在今后的几年中愈演愈烈。



光荣第一名牌扩展网络版图 在线版“真·三国无双”发表

本刊日本专讯　日本老牌厂商对于网游市场的兴趣似乎超出了人们想象，在世嘉宣布“莎木online”之后，光荣旗下最赚钱的“真·三国无双”系列也将推出PC网络版。这个计划将由日本光荣、SOFT BANK以及BB SERVE三方携手进行。



↑光荣方面的襟川惠子、小松清志，以及来自SOFTBANK的孙正义和BB SERVE的孙泰藏等公司高层纷纷列席。

9月13日，光荣在记者发布会上宣布了上述消息，并表示PC版“真·三国无双online”将于2006年春天开始运营。根据光荣在线游戏部主管松原健二透露的情报，“无双online”将是一款MMO动作RPG，玩家在其中可以体验到从单人闯关到千人会战等截然不同的乐趣，而人与人之间的交流也是游戏比较有杀伤力的卖点，不过这部分的详细内容目前还要保密。

BB SERVE的孙泰藏则表示：虽然游戏的系统将有不小的变化，但是原作重视动作的特点却不会改变，对于这一点请玩家绝对放心。

据说，“真·三国无双online”的开发费用大约是10亿日元，光荣预计第一年的注册会员人数达到30万人，销售额40亿日元。光荣、SOFT BANK及BB SERVE三方相信，这款游戏将为各自带来一笔丰厚的回报。

从“大航海时代online”到“真·三国无双online”，光荣对于PC网游市场的热衷，难免让电视游戏的玩家感觉有点不务正业。光荣在发布会上宣布：“‘真·三国无双online’同样不存在向家用主机的移植计划。”看来电视游戏迷难免再一次体会失望。



第二届ChinaJoy展会即将沪上开幕 本刊形象征集活动接受玩家现场投票

本刊讯　ChinaJoy作为国内最具影响力的数码互动娱乐展会活动今年首次推出电视游戏竞技大赛，此次活动意在推动国内的电视游戏的市场发展。

CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE

ChinaJoy组委会利用展会巨大的社会影响力和观众资源举办首届电视游戏竞技大赛，届时参观展会的电视游戏玩家可以在现场参与比赛活动。同时，展会前期经过预赛进入复赛的职业电视游戏玩家将在现场进行最终的比赛。

本届大赛不仅得到了SONY公司的大力支持和授权，而且得到了国内外众多游戏媒体和厂家的支持。其中包括首席平面媒体支持——电子游戏软件；首席网络媒体支持——网易；首席视频媒体支持——上海文广集团；国际媒体支持——非迷通杂志（Enterbrain集团）；国内PS2软件发行单位——北京晶合时代软件有限公司参与协办等。



大会指定竞赛专用平台：PlayStation 2；比赛时间：2004年10月5日-7日；比赛地点：上海新国际博览中心二号厅；男子组比赛项目：实况足球七；女子组比赛项目：超级泡泡龙；综合比赛项目：铁拳四和极品飞车之地下狂飙。比赛上海报名点：上海共和新路 1227号2楼-齐兴网络（靠近中山北路）电话：021-56062336联系人：李宁。报名申请请发至：PS2@howellexpo.com。

另，《电子游戏软件》杂志也将在本次比赛的现场进行“电软十周年卡通形象有奖征集”的现场投票活动，欢迎读者前往现场进行投票。

特报 SCOOP

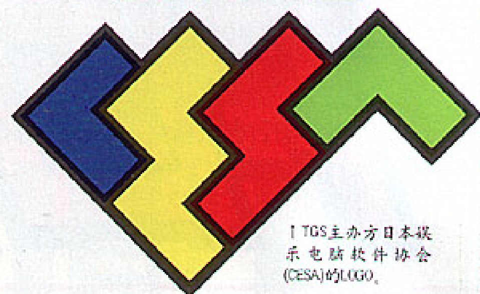
2004年TGS开展前夕特别报道

本刊日本专讯　9月24～26日，日本游戏业界的盛会东京游戏展(TOKYO GAME SHOW)，将照例在千叶县海滨幕张展览新馆隆重举行。虽然美国的E3大展在近年来吸引了更多的业界目光，但是本次TGS仍将成为全世界瞩目的焦点。PSP的价格，NDS的发售日，家用主机的最新动向……这一切理所当然地为即将来到的东京展笼上了一层神秘的面纱。

对于玩家而言，这3天无疑成了解决疑问的唯一出路。

根据主办单位CESA公布的消息，除了任天堂莫名其妙地继续拒展以外，目前已有包括索尼、微软、CAPCOM、EA等大牌在内的80余家厂商宣布参加，预定的出展游戏则多达400余款，而且这一数字还会随着展会的临近而继续递增。

距离TGS开展的日子已经不多，本刊记者已经收到了大展组委会的邀请函。这次他不但会从现场发回报道，而且还会出席展会首日专为记者举办的新闻发布会，直接面对诸多业界大腕，本刊将在下期杂志刊登对本次大展的特别专题，有兴趣的玩家万勿错过。



↑TGS主办方日本娱乐电脑软件协会(CESA)的LOGO。

厂商	游戏名称	对应主机	形式
ACQUIRE	侍道2	PS2	试玩
ATARI	车手3	PS2	试玩
	哥斯拉怪兽大乱斗 地球最终决战	PS2	儿童区
ATLUS	九龙妖魔学院记	PS2	试玩
	斯特拉迪乌斯	PS2	试玩
	新世纪勇者大战	PS2	试玩
	梦幻骑士4 RETURN	PS2	试玩
	DUEL MASTERS 3	GBA	试玩
ALCHEMIST	片神名！丧失的因果律！	PS2	试玩
BANDAI	机动战士高达SEED 向着不完结的明天	PS2	试玩
	NARUTO－火影英雄2－	PS2	试玩
	宇宙战舰大和号(暂定)	PS2	影像
	机动战士高达(暂定)	PS2	影像
	ポチッとにゃ～	PS2	试玩
	机动战士Force高达！	PS2	不明
	假面骑士(暂定)	PS2	不明
	名侦探柯南・大英帝国的遗产	PS2	试玩
	金色的卡修贝尔!!	PS2	试玩
CAPCOM	恶魔猎人3	PS2	试玩
	生化危机4	GC	试玩
	幻侠乔伊2 BLACKFILM之谜	PS2/GC	试玩
	洛克人X8	PS2	试玩
	圣诞夜惊魂	PS2	试玩
Oasa・A・entertainment	人类搜查☆异型对异型	PS2	试玩
CYBERFRONT	美少女梦工厂4(暂定)	PS2	影像
	麻雀士・一牌娘	PS2	试玩
	梦想方程式2	PS2	试玩
D3 PUBLISHER	史莱克2	PS2	试玩
	LOVESONGS ADV 双叶理保14岁～夏	PS2	试玩
	LOVESONGS ADV 双叶理保19岁～冬	PS2	试玩
	浪漫茶房	PS2	试玩
	巨人机器人 地球静止日	PS2	试玩
	超人特工队	PS2/XB/GC/GBA	试玩
	SIMPLE2000系列作品	PS2	试玩
EA	指环王～中世纪图第三纪～	PS2/GC/GBA	试玩
	FIFA TOTALSOCCER 2	PS2	试玩
	GOLDEN EYE(暂定)	PS2/GC	试玩
	NFS 地下狂飙2	PS2	试玩
	星球大战 兵临城下	PS2/XBOX/PC	试玩
	星球大战(暂定)	XBOX/PC	试玩
EIDOS	杀手 契约	XBOX	试玩
FORM SOFTWARE	METAL WOLF CHAOS	XBOX	试玩
	装甲核心 Formula Front	PSP	不明
GENKI	风云幕末传	PS2	试玩
	RACING BATTLE C1 GRAND PRIX	PS2	试玩
HAMSTER	e-jay club world	PS2	不明
HUDSON	天外魔境3・NAMIDA	PS2	试玩
	桃太郎电铁USA	PS2	试玩
	炼狱 The Tower of Purgatory	PSP	不明
	炸弹人	PS2	儿童区
	炸弹人 BATTLES	PS2	不明
	向北。Diamond Dust +	PS2	不明
KONAMI	职业棒球2004Climax	PS2	试玩
	J联盟胜利十一人～Asia Championship～	PS2	试玩
	NEO 魂斗罗	PS2	试玩
	流行音乐 10	PS2	试玩
	狂热节拍 8th style	PS2	试玩
KONAMI	DDR Festival Dance Dance Revolution	PS2	试玩
	合金装备 索利德3 食蛇者	PS2	试玩
	伊苏6——纳比斯汀的方舟	PS2	试玩
	S.L.A.I ～Phantom Clash～(暂定)	PS2	试玩
	搏击玫瑰	PS2	试玩
	NANO BREAKER	PS2	试玩
	ENTHUSIA Professional Racing	PS2	试玩
	OZ(暂定)	PS2	影像
	Meine Liebe 优美的记忆	PS2	影像
	合金装备 迷幻剂	PSP	试玩
	伊苏6：纳比斯汀的方舟(暂定)	PSP	试玩
	麻将格斗俱乐部	PSP	试玩
	续・我们的太阳	GBA	试玩
	口袋实况力量棒球7	GBA	试玩
	Great 时空的冒险者	GBA	试玩
	大盗伍右卫门杰作选！雪姬与奇天烈将军(暂定)	GBA	试玩
	合金装备	不明	不明
JALECO	高速机动队～WORLD SUPER POLICE～	PS2	试玩
JENECS	子论	PSP	不明
KOEI	战国无双・猛将传	PS2	试玩
	决战3	PS2	影像
	安琪莉可女王之路	PS2	试玩
	遥远的时空中3	PS2	影像
	真・三国无双（暂定）	PSP	试玩
Microsoft	光环2	XBOX	试玩
	极限机车	XBOX	试玩
	布林克斯2 Battle of Time and Space	XBOX	试玩
	Phantom Dust	XBOX	试玩
	Make Assault 2 独行侠	XBOX	试玩
	寓言	XBOX	试玩
	捷特・恩巴亚～翡翠帝国～(暂定)	XBOX	试玩
	康克：生存与轮回(暂定)	XBOX	试玩
	SUDEKI(暂定)	XBOX	试玩
	KEMEO 奇异力量(暂定)	XBOX	试玩
	Full Spectrum战士	XBOX	试玩
NAMCO	复活传说	PS2	试玩
	皇牌空战5・未颂的战争	PS2	试玩
	铁拳・妮娜	PS2	试玩
	神乐传说	PS2	试玩
Princess SOFT	W-WISH	PS2	影像
SAMMY	剑风传奇 千年帝国之鹰	PS2	试玩
	大战略・电击战	PS2	试玩
	胜利之翼PILOT SERIES	PS2	试玩
	THE RUMBLE FISH	PS2	试玩
SCE	妖精战士・世纪	PS2	试玩
	GT赛车4	PS2	试玩
	爆封SLASH！KIZNA岚	PS2	试玩
	拉切特与克拉克3	PS2	试玩
	凝龙传说	PS2	影像
	奇迹与巨像	PS2	不明
	狂野历险(暂定)	PS2	试玩
	随身玩伴 井上多罗(暂定)	PS2	不明
	天键地门	PS2	不明
	大众高尔夫(暂定)	PS2	不明
	捉猴记(暂定)	PS2	不明
SEGA	光明之泪	PS2	不明
	光明力量	PS2	不明
SEGA	世嘉拉力2005	PS2	不明
	兽王记	PS2	不明
	樱大战5 EPISODE 0 ～荒野的女武士～	PS2	不明
	樱大战5 ～别了吾爱～	PS2	不明
SQUARE-ENIX	王国之心2	PS2	试玩
	王国之心 记忆之链	GBA	试玩
	最终幻想VII 归来少年	PSP/DVD	影像
	最终幻想XI	PS2/PC	试玩
	半熟英雄4 ～7个半熟英雄～	PS2	影像
	怪蛋英雄	NDS	影像
	前线任务ONLINE	PS2	影像
	钢之炼金术师2	PS2	试玩
	RADIATA STORYS	PS2	试玩
	DQ&FF富有街 特别版	PS2	试玩
	浪漫沙加・吟游之歌	PS2	不明
	塞伯拉斯的挽歌：FF7	PS2	不明
	永远追寻2(エバークエストII)	PC	不明
	最终幻想VII 危机前夕	携带电话	不明
SNK PLAYMORE	合金弹头(暂定)	PS2	试玩
	KOF94 REBOUT	PS2	试玩
	KOF2003	PS2	试玩
	合金弹头4	PS2/XBOX	试玩
	SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS	XBOX	试玩
	合金弹头A	GBA	试玩
SPIKE	真・爆走卡车传说～天下统一顶上决战～	PS2	影像
	HARD LUCK	PS2	影像
SUCCESS	アカイイト	PS2	不明
	スーパーライト2000平成博徒传	PS2	不明
	サイヴァリア2 ULTIMATE FINAL	PS2	不明
	此花4	PS2	不明
	スーパーライト2000 ZOOO	PS2	不明
	スーパーライト2000 テトリス	PS2	不明
TATIO	拉库卡基王国2・魔王城之战	PS2	试玩
	蜘蛛人2	PS2	试玩
	强袭机甲部队・攻击直升机战记	PS2	试玩
	彩京射击合集・VOL.2 战国	PS2	试玩
	彩京射击合集・VOL.3(暂定)	PS2	影像
	泡泡龙 PORTABLE	PSP	不明
	URTIMA ONLINE	XBOX	试玩
TAKARA	NEW人生游戏	PS2	不明
	DUEL MASTERS3	GBA	不明
TECOM	死或生终极	XBOX	试玩
	零・红蝶 Crimson Butterfly	XBOX	试玩
	武装雄师 阿莱德的冲击	XBOX	试玩
	影牢2 －黑暗幻觉－	PS2	试玩
	乐胜！帕青哥宣言2	PS2	试玩
	TECOM HIT parade	PS2	影像
TOMY	ZOIDS VERSUS	GC	试玩
	ZOIDS STRUGGLE	PS2	试玩
	草莓100%(暂定)	PS2	影像
	约束之地RIVIERA	GBA	不明
TONKINHOUSE	D-A：WHITE	PS2	试玩
VU Games	古惑狼赛车5～古惑狼和科尔提斯的野望?!	PS2	试玩
	古惑狼赛车GBA友情大作战！	GBA	试玩
	小龙斯派克GBA友情大作战！	GBA	试玩

注：以上出展名单的统计截止时间为9月15日。

中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

1 上期 4


实况世界足球·胜利十一人7

机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
简评：至强足球游戏
计票 453

2 上期 1


机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE·ENIX
简评：经典巨作,感动无限
计票 441

3 上期 7


实况世界足球·胜利十一人8

机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
简评：王道！神作！
计票 372

4 上期 5


真·三国无双3

机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
简评：讲求爽快动作游戏
计票 350

5 上期 3


鬼武者3

机种：PS2
类型：AVG
厂商：CAPCOM
简评：调转时空的战国历史剧
计票 250

2004年第20期（统计时间2004年9月1日—8月15日）

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	最终幻想8	PS	RPG	SQUARE·ENIX	其他：北濑佳范	281
7	最终幻想X-2	PS2	RPG	SQUARE·ENIX	其他：—	276
8	口袋妖怪·火红	GBA	RPG	NINTENDO	其他：—	268
9	黄金太阳	GBA	RPG	NINTENDO	监制：高桥兄弟	266
10	战国无双	PS2	ACT	KOEI	其他：—	245
11	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	监制：三上真司	239
12	忍	PS2	ACT	SEGA	其他：—	236
13	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	其他：—	198
14	王国之心	PS2	A·RPG	SQUARE·ENIX	其他：—	187
15	零·红蝶	PS2	AVG	TECMO	其他：—	173
16	超级机器人大战D	GBA	S·RPG	BANPRESTO	监制：寺田贵信	162
17	合金装备·索利德2	PS2	ACT	KONAMI	监制：小岛秀夫	135
18	合金装备2·本质	PS2	ACT	KONAMI	监制：小岛秀夫	121
19	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	其他：—	119
20	寂静岭4：房间	PS2	AVG	KONAMI	其他：—	108



BURNOUT3 TAKEDOWN

该系列自2001年推出以来，就以其火爆的风格将一种全新的赛车游戏概念灌输给玩家。本作也不例外，虽然转到EA旗下，但系列一直以来追求刺激爽快地传统得以保留并在一定程度上取得进化。游戏中，玩家可以驾驶各种车辆穿行于风格不同的赛道，或者干脆直接装向飞驰的车流，触发一场大规模的交通事故（汗）。不能否认，这种快感是很难在其他游戏中体会到的。出色的画面表现也是一大特点。想来点刺激的？那就千万不要错过这款BURNOUT3 TAKEDOWN!

榜评：统计截止共收到有效选票1418张。

★在本期的榜单中，发生了一些微妙的变化。曾经雷打不动的FF8竟然被挤出了前5名！？究竟是谁有如此功力呢？原来是万众瞩目的……实况足球胜利十一人8。更了不的是，实况7也冲到了榜单头名位置，本以为8的出现会使前作相对受到冷落，但没有相当反而激增了它的人气，这究竟是什么原因呢？真三国无双3与鬼武者3继续保持平稳走势。最终幻想10依旧在榜单中占有一席之位，经典毕竟是经典啊。近期有不少新游戏发售，赛车游戏更是推出的相对集中。不知能否在今后的榜单中看到他们的身影呢？欢迎各位来中国电玩排行榜，为自己喜爱的游戏投上宝贵的一票！

◆BURNOUT3——要刺激就来感受狂飙的快感吧！（张维全） FF11——不可完成的任务。（甄磊） ◆ 莎木——有莎木就会有我。（张晶）

蜂星电讯最期待中文PS2游戏排行榜



本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社；2、登陆www.vgame.cn填写调查表；3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

本期TOP5

本期共收到有效选票4089张（统计时间2004年9月1日－9月15日）

名次	游戏名称	票数
1	最终幻想10	823票
2	合金装备·本质	473票
3	鬼武者3	368票
4	真三国无双·帝国	357票
5	王国之心	340票

本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单



姓名	地区	姓名	地区
段奇君	云南	周耀磊	山东
萧波	山东	段易超	湖北
王冬	重庆	杨波	甘肃
赵政雄	河北	张宋伟	山东
吴劲征	北京	周雨辰	甘肃

只要填写全部回函表内容，就有机会赢得由蜂星电讯公司提供的行货PS2精美纪念品，望玩家踊跃参与。所有奖品我们均会邮寄给中奖者！



PS2背包（一名）

PS2万花筒（十名）

——蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）——

城市	店名	地址	位置	电话
上海	二百永新	上海市淮海中887号二百永新正门口	大门口玻璃房	64742894
	徐家汇港汇店	上海华山路2118号港汇广场	地下1楼美亚店内	64070622
广州	中华广场	广州市中山三路33号中华广场首层1067铺		
	天河城	广州市天河路208号首层1106铺		

英国家用机游戏周间排行榜

名次	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	上期名次
1	蜘蛛人2	PS2	ACT	ACTIVITION	2004年6月28日	1
2	车手3	PS2	ACT	ATARI	2004年6月21日	2
3	雅典2004	PS2	SRG	SCE	2004年6月5日	5
4	怪物史莱克2	PS2	ACT	ACTIVITION	2004年4月29日	3
5	蜘蛛人2	XBOX	ACT	ACTIVITION	2004年6月28日	-
6	极品飞车7：地下狂飙	PS2	RAC	EA	2003年11月18日	4
7	分裂细胞：明日潘多拉	PS2	ACT	UBISOFT	2004年6月18日	6
8	车手3	PS2	ACT	ATARI	2004年6月21日	-
9	索尼克ADVANCE3	GBA	ACT	THQ	2004年6月7日	10
10	蜘蛛人2	GC	ACT	ACTIVITION	2004年6月28日	-

※本次英国游戏排行榜排名依然没有什么太大的变动。蜘蛛人威风不减，仍然牢牢占据榜首位置。其GC版本也首次冲入前10名，这样一来，家用机版本的蜘蛛人2全部在榜中聚齐，恭喜恭喜！另外，6月发售的索尼克ADVANCE3也首次取得第九名这样不错的成绩，可见掌机游戏在欧美市场还是有一定市场的，特别是爽快的动作类游戏。奥运会虽然已经结束，然而其影响仍未消退，雅典2004获得本次排行榜亚军。

日本家用机软件两周销售排行榜

名次	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	销量
1	幻想水浒传4	PS2	RPG	KONAMI	8月19日	225412 总:225412
2	世界足球胜利十一人8	PS2	SPT	KONAMI	8月5日	110666 总:915418
3	迷你FC马里奥兄弟2	GBA	ACT	任天堂	8月10日	73762 总:126431
4	召唤之夜铸剑物语2	GBA	ACT	BANPRESTO	8月26日	69217 总:69217
5	纸片马里奥RPG	GC	RPG	任天堂	7月22日	39177 总:318993
6	钢之炼金术师 梦幻嘉年华	PS2	ACT	BANDAI	8月26日	38862 总:38862
7	传说的斯塔菲3	GBA	ACT	任天堂	8月5日	36774 总:318993
8	迷你FC林克的冒险	GBA	ACT	任天堂	8月10日	36642 总:71977
9	马里奥弹珠台	GBA	ACT	任天堂	8月26日	31680 总:31680
10	实战帕青哥必胜法！北斗神拳	PS2	SLG	SAMMY	8月5日	27554 总:742905

※似乎有些辜负众人期待的"幻水4"总算拿到了本期排行榜的冠军，终究无法与一线RPG相提并论的本作，不知能走多远呢？WE8依旧保持了强劲的势头，本期排行第二。实在要恭喜任天堂，竟然一下子有5款游戏入榜，占据了榜单一半的位置。虽然GC人气略显不足，但任氏的游戏还是相当受欢迎的。其中马里奥弹珠台是款相当不错的作品，无论画面、操作还是游戏性均属一流，实属休闲绝佳之选，在此推荐大家上手一试！

日本街机游戏最新排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002-2003	（NACMI2、SEGA、SLG）	45982
2	世嘉网络对战麻将MJ2	（NAOMI2、SEGA、TAB）	26644
3	麻将格斗俱乐部3	（不明、KONAMI、TAB）	15154
4	龙之编年史	（SYSTEM246、NAMCO、SLG）	14665
5	太鼓的达人6	（SYSTEM246、NAMCO、ACT）	14010
6	湾岸午夜俱乐部MAXIMUM TUNE	（SYSTEM246、NAMCO、RAC）	12182
7	头文字D ARCADE STAGE VER.3	（NAOMI2、SEGA、RAC）	10056
8	阿巴隆之钥	（NAOMI2、SEGA、卡片）	9532
9	VR战士 FINAL TUNED	（NAOMI2、SEGA、FTG）	8766
10	RACEON	（SYSTEM246、NAMCO、RAC）	7019

日本家用机新作期待排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型、发售日）	票数
1	勇者斗恶龙8·天空海洋大地与被诅咒的公主	（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、11月28日）	3899
2	最终幻想12	（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、2004年冬～2005年春）	3509
3	复活传说	（PS2、NAMCO、RPG、未定）	1922
4	合金装备索利德3	（PS2、KONAMI、ACT、2004年冬）	1913
5	生化危机4	（GC、CAPCOM、AVG、2004年冬）	1436
6	MAGNA CARTA	（PS2、BANPRESTO、RPG、2004年11月）	1161
7	TO HEART2	（PS2、AQUAPLUS、AVG、10月28日）	1023
8	王国之心2	（PS2、SQUARE·ENIX、A·RPG、未定）	1007
9	仙乐传说	（PS2、NAMCO、RPG、9月22日）	917
10	GRAN TURISMO4	（PS2、SCE、RAC、2004年秋）	885

◆实况足球7——平生不玩实况7，就是达人也枉然（李涛） ◆最终幻想10——是经典就不用多说！（张梦阳） ◆勇者斗恶龙——这么简朴的游戏，活宝！（hnakata）

RADIATA STORIES

[ラジアータ ストーリーズ]

异界传说

这会是一个关于少男少女充满乐趣的故事

来自TRI-ACE的RPG新作即将登场！各具特色的人物、温情与哀伤交织在一起的剧情，许许多多的新要素，一切尽在RADIATA STORIES！



由TRI-ACE制作的新作RPG终于登场！

RADIATA STORIES是由曾负责开发“星海传说”与“北欧战神传”的TRI-ACE小组推出的最新作！游戏的舞台是一个人类与精灵共存的世界，讲述的是围绕主人公——见习骑士杰克与小女侠莉德丽展开的一连串充满温馨、优雅感受的故事。在游戏中，玩家将感受到以前所从未有过的全新感受。不多说了，还是让我来赶快看一看相关的情报吧！

PS2	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：2005年春预定	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——



「桃色猪斗士团」!?





↑人类与精灵之间的争斗正在激化，即将被卷入战争漩涡的杰克等人，等待着自己的将会是怎样的人生呢？

STORY

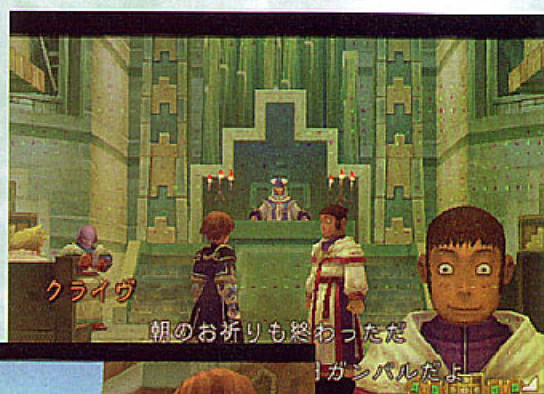
●故事情节

充满无尽柔情的故事

游戏的舞台是一个叫做拉基阿塔的人类王国。在这里，人类与精灵和睦的生活在一起。身为保卫安全的骑士团见习成员，杰克和莉德丽受命前往"桃色猪斗士团"，殊不知一场发生在人与精灵及龙之间的战争即将爆发……形势迫在眉睫，杰克等人将怎样面对各自的将来呢？



↑即使是在同一个场所，在昼夜也会有着很大的不同。白天这里熙熙攘攘，到了晚上则变得很清静。



↑白天来到教会，可以进行礼拜，之后会发生什么呢？这里可是很重要的地点啊。



↑尝试着和路人进行对话，或许他们就会成为你的同伴，也有可能触发隐藏事件。

SYSTEM

●系统

在游戏中也能清晰感受到不断从身边流逝的时间 如同真实世界般的系统带你体验近乎现实的RPG！

在这款游戏的设定当中，有一个系统非常的有特色，那就是真实时间系统。说得清楚一些就是，随着游戏时间的改变，人们的作息也会发生相应的改变。早上起来要去上班，晚上吃完晚饭后回家，诸如这些日常的繁琐小事都会在游戏中有所表现。商店的营业时间、店员的工作时间都会受到这个系统的影响。有些酒吧之类的场所也只有在夜间才会开放。在游戏中，玩家将会有如同来到现实世界一般的感受。

CHARACTOR

●游戏角色

妙趣横生的众人物

这款游戏还有一个值得一提的是人物的细致表现。出现在游戏中的各个人物都有着丰富的表情，高兴啊、困惑啊，各种心理活动都会通过表情传达出来。一定要仔细看看角色们的表情哦！

GANTZ ROTHCHILD

冈茨·罗斯查尔德

桃色猪斗士团团长，名门之家的长男，父亲是著名的猛将。虽然看上去有点呆头呆脑的，但却充满了正义感。一接触便会喜欢他。

JACK RUSSELL

杰克·鲁赛尔

杰克是本作的主人公，双亲已经故去，现在和姐姐艾拉黛尔生活在一起。他一直以曾经身为名将的父亲为榜样，刚满16岁时便加入了拉基阿塔骑士团。

RIDLEY TIMBER LAKE

瑞迪丽·提姆贝尔·蕾克

自幼在骑士团中长大，出身于名门提姆贝尔家的独生女。遇事冷静果断的她经常以为和杰克意见相左而吵嘴。穿着入时的她，实际上也有女生脆弱的一面。

AIREDALE RUSSELL

艾拉黛尔·鲁赛尔

杰克的姐姐，是她一手把杰克从小带大，从父亲那里继承剑术，又将它教授给杰克。看似严厉的她事事为杰克着想，实际上是很温柔的一个人。

迪斯尼与FF系陆续登场!!



屏弃独树一帜的个性，新作选择延续经典

上面的几张图中的地点就是前作中冒险旅程的根据地——TRAVERSE TOWN。在PS2版的王国之心中，索拉正是在这里与GOOFY及DONALD相遇的。这个城镇是由那些已经被HEARTLESS夺去真心的人们修建的，同时也是索拉一行人冒险旅途的根据地。这次的GBA新作中，这个城镇依然存在，而且还会在这里遇到穿着黑衣的神秘男子。伴随着他的出现，GOOFY与DONALD突然不见了踪影，而好不容易再次相见的由菲、希德等从前的伙伴也像失去了记忆一般不再认识索拉……新作的故事并没有因为是掌机作品而选择独辟蹊径，同样的故事起点，不同的冒险起因，使得这部作品在没脱离系列故事的基础上，同样带给大家不一样的全新体验！感觉这个游戏倒像是系列正统的第三部作品。



穿梭于卡通世界的 索拉

虽然年纪轻轻，却屡次阻止恶魔的罪恶阴谋从而数次拯救童话与现实世界。其身背的钥匙刃与他一同经历了无数场艰苦的战斗，如今面对失忆的棘手事件，他还能迎刃而解吗？

充满悬念的奇妙故事

正如该游戏的副标题"记忆之链"，这次索拉面对的问题将会更加棘手！由菲是索拉一直以来最忠实的挚友，但是随着由菲记忆的失去，一切都……

GBA	厂商：SQUARE ENIX	发售日：2004.11.11
	类型：RPG	价格：5980日元	其他：——

部分登场游戏人物

这部作品的超高人气有很大部分是依赖迪士尼的这些个性鲜明的动画角色，他们来自各自不同的卡通世界，每个人都有自己的故事背景，如此的拼凑非但没有使游戏显得凌乱，反而加深了故事的内涵，令游戏的故事相互关联，同时引发不同的经典剧情，勾起人们对当年经典卡通的怀念！至于在游戏当中，每个人自然也不是花瓶只供玩家欣赏，他们在游戏中扮演的角色可是推动故事发展的关键，有的则是协助主角战斗的强力伙伴！



由菲

原本是FF7中的隐藏角色，在该系列中是索拉的好朋友，她的武器是极富特点的巨大手里剑。



希德

在前作中，他曾经为索拉提供过帮助，在本作中因HEARTLESS的缘故而离开家乡搬到了这个城镇居住。



彼得潘

身为小朋友们广受崇拜的小飞侠，彼得潘竟然是个不想长大的少年。在前作中从钩子船长手中救出了温蒂。本作又要大显身手了。



温蒂

住在伦敦的少女。被彼得潘带到了NEVER LAND。性格温和的她竟然也被卷入了事件当中。



阿拉丁

充满幻想的善良的小伙子，喜欢探询一切未知的他在这次帮助索拉的过程中可谓是费心尽力，但是如果没有神灯的话……

专为GBA版所设计的特殊卡片攻击系统
不逊于家用机的刺激打造全新的掌机体验!



在GBA版的王国之心中，索拉将会使用所持有的各种卡片与敌人进行战斗。在本作中，索拉种类繁多效果各异的攻击手段全是依赖游戏中各种各样的神奇卡片。卡片的种类包含KEY BLADE、魔法、同伴等四种。在它们上面分别印有不同的数字。根据对手的不同选择印有较大数字的卡片给予其致命的打击。还可以将效果不同的3张卡片组合起来使用，随即发动STOCK技能。另外，你还可以利用一些卡片召唤同伴登场，一同与敌人进行战斗。

解说各种不同的卡片效果

●KEY BLADE的卡片
使用KEY BLADE进行普通攻击。如果出现的数字大于敌人一方，将出现"GUARD BREAKE"的效果。

●同伴的卡片
卡片上印有同伴模样，利用这些卡片满足特定条件之后就能够让同伴们登场，与玩家一同并肩战斗。

●魔法的卡片
顾名思义，在战斗中使用这些卡片的话，可以发动不同属性的魔法。使用时也要注意敌人的属性哦!

●召唤的卡片
可以召唤出比同伴更加强大的召唤兽参战。使用后，索拉将暂时消失，画面中只出现召唤兽。

除以上介绍的这些之外，还有其他各式各样的卡片。

随索拉一同作战

同伴的卡片

连续突击!

使用这些卡片后，一些同伴角色将会登场，与索拉一同战斗。这时就能看出强力伙伴的用处了，但是也不能一直依赖他们啊。



面对数量较多而且实力不弱的敌人，光靠自己的力量看来是有些力不从心。这时，呼叫伙伴协助作战就非常必要了。

轻盈飞舞的彼得潘，使用锐利的短剑对敌人进行连续打击！真不愧为打倒过铁钩船长的小飞侠，速度太快了！

熟悉的角色登场啦!

召唤的卡片

召唤出众多来自迪斯尼与FF系列角色参战的卡片！他们拥有比同伴更加强大的力量，作为代价，这些卡片的使用条件也是相当的严格。



可爱的精灵能够为索拉回复体力。





小象从鼻子中喷出水柱，令敌人无法前行。

组合使用卡片，发动强力攻击

STOCK技能

组合使用KEY BLADE卡片和魔法卡片等3种卡片，将会依照卡片所印数字的合计值发动STOCK技能。由于在战斗过程中进行数值的计算会比较困难和麻烦，所以游戏中提供了可以预先进行技能设置的系统，以方便初玩者。同时发动这项技能的威力同样是非常惊人的!



这难道会是能将敌全体一击打倒的技能？看起来应该会有极大的破坏力!

FF中的攻击技巧!





利用KEY BLADE的蓄力技，可以给敌人造成更大的伤害

失去的记忆?

包藏回忆的忘却之城

为了寻找利库和国王，索拉一行人来到了忘却之城。在这里，他们与"黑衣集团"相遇。除了阿克塞尔等3人之外，他们似乎还有着其他的同伴。他们为了达到自己的目的而利用了索拉一行人。那么，他们的真正目的又是什么呢？会有什么阴谋吗?



黑衣人在逐步实行自己的计划，索拉要怎么对付这个家伙呢?





黑衣人还有几个同伴，从相貌上看都不像善良之辈，他们在策划着自己的阴谋。

无双报道



Shining Force

光明力量

シャイニング·フォース



主人公名叫马克斯，与在MEGA DRIVE上发售的系列初代作品的主人公名字相同。继承了传统的本作将会带给玩家怎样的感动呢?

崭新的传说

PS2	厂商：SEGA	发售日：2005年春预定
	类型：RPG 价格：未定	其他：——

转生自"SHINING FORCE"，相关消息终于公开!

SHINING FORCE首先在MEGA DRIVE主机上登陆，当时便以新颖的系统以及高完成度的剧情受到玩家的好评。下面我们将要看到的是有关于SHINING FORCE系列最新正统续作的相关信息。通过这一次拿到的游戏开发画面，我们可以感受到光明力量的最新作在世界观上有着与初代极其类似的地方，不过在基本的系统方面，肯定会有所不同。究竟这款作品会有什么进化呢？本期报道会为您初步展示游戏的端倪。





一敌人竟然是个大块头，难不成这就是BOSS？它们气势汹汹的架势真的很吓人。

使用FORCE力量进行战斗!

梅丽尔 ●年龄：17岁

与马克斯青梅竹马的美少女，在15年前的那次战斗中失去了双亲。之后便生活在孤儿院，后来得到了马克斯父亲的不少帮助。长大后在孤儿院中帮助院长照顾那些收留的小孩子。

马克斯 ●年龄：19岁

在雪之国由克利特斯长大的英俊青年，拥有不可思议的FORCE力量。性格孤傲的他不顾父亲的反对，从三年前开始作为一名战士，在拉卡伊鲁进行特殊训练，逐渐成长。

SHINING FORCE STORY

当黑暗的魔爪开始侵袭原本安宁的生活，渴求光明的愿望就会随之增强！勇士们举起了正义的利剑，他们要向恶魔们展示"光明的力量"！本作的故事依旧延续系列一贯的叙事风格：生活在雪之王国的青年马克斯，在战士修行的途中于拉卡伊鲁遭遇到奇异怪兽的袭击。在这次战斗中，马克斯浴血奋战，同时，激烈的战斗激发了他体内所拥有的FORCE力量，于是轻易消灭了怪兽。然而他的父亲在知道了这件事后却显得很严肃。马克斯为了证实FORCE的力量，独自踏上前往圣地的旅程。途中，他遇到一个奇怪的蒙面男子，这之后，马克斯被卷入了激荡的命运之漩涡。世界面临新的危机，于是勇士们运用FORCE力量开始了新的征程!







一马克斯在港口与当地居民谈话，这在RPG游戏中是繁琐但同时又是非常必要的环节。

马克斯和他的伙伴们

玩家可以直接操作的人物只有马克斯一人。不过可以在队伍中进行人员调配。这样一来，玩家可以根据自己的喜好编成队伍，这一系统也是继承于系列前期作品的。


古拉哈姆


玛丽埃鲁


齐基提塔

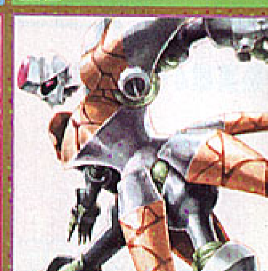

巴隆


拉伊诺斯


芙莱亚


克莱恩


多琉


阿达姆


←马克斯被地方魔法师包围，如何突破重围呢？


↑马克斯凭借手中武器发出的剑气将敌人吹飞，充分表现出FORCE的力量！




↑马克斯身边的其他伙伴会[illegible]


←纠集在一起的暗黑军团，马克斯手中的剑直指天空发出耀眼的光芒，大概是在施展什么神秘的魔法吧！

假面男子 ●年龄不详

刚刚踏入圣地的马克斯面前，出现了这样一个神秘的假面男子。他似乎拥有着与马克斯同样的FORCE力量，然而却周身散发着妖气。他破坏掉圣地中作为FORCE力量象征的"大水晶"，并一再向马克斯发起挑衅。他真正的身份究竟是什么呢？

与十名同伴一起，依照FORCE力量的指引展开冒险！

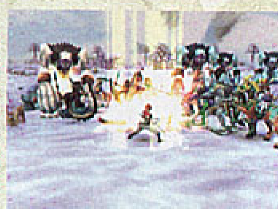
↓→在战斗间歇，主角需要前往各个城市进行收集情报的工作。在这期间当然还会有和当地人对话的画面出现。

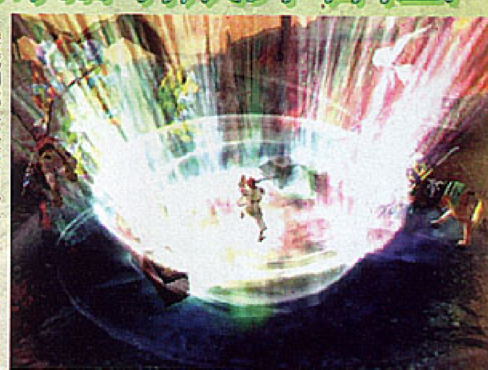




尽管旅途中充满了苦难
只要有同伴在身边便不再畏惧


←游戏的战斗基本是以三人组队的形式迎战敌人。


←深入敌阵营的马克斯，孤军奋战能够取胜么？


↑系列初代作品为S·RPG，但从画面上来看，在新作中似乎很是强调动作要素。这种不断推陈出新的创新精神不愧是万众期待的全新"SHINING FORCE"！

半熟英雄4·7个半熟英雄





PS2	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：未定
	类型：RPG	价格：未定	监制：时田贵寺

副标题,以及游戏里……"7"这个数字里所藏的秘密到底是?!

本作的副标题是"7个半熟英雄"，虽然半熟系列一向是以恶搞著称，名字取得怪异一些也没什么好惊讶的，但是这次的名字似乎不是为了搞笑而定的，其中一定包含了一定的意义。但是目前也没有关于这点的详细情报，难道说游戏里还会有其他英雄出现吗?看样子是这样的。那他们又会是谁呢?难道是系列以前曾出现过的角色?还是新角色?另外如果仔细数一下这个太空里的行星数量的话……嗯，看来本作的谜团还是有很多的!不知道这个谜团什么时候才能解开?



↑图中在傻瓜王子周围还有好几位角色，难道说这就是副标题所说的"7人英雄"?!

把3个人的将军之力联合起来作战!战斗画面也得到大幅加强!

在前作中，一支部队只能配备一名将军，但在本作中一支部队最多将可以配备3名将军。这样一来，部队的人数将会比以前增加很多，战斗必然也会更加激烈!而可能大家最关心的也就是战斗方式和蛋怪兽的效果了吧，在下面的报道中，我们将给大家介绍关于战斗的一些情报。本作的战斗画面将会超越以往的系列作品，这倒不是单指画面变得精细，而是同屏显示千军万马时的壮观景象。新作的进化可谓十分显著，细节情节深入刻画的同时宏观方面也是尽善尽美。



↑这就是战斗时的场面，这么多人一同战斗，看起来还真的是非常壮观呢!

"切り札"当然还会存在!

在战斗中将发挥莫大作用的道具"切り札（最终的秘密武器）"依旧健在，目前关于这个道具的种类和效果的情报都还不大清楚，但它应该会在战斗中起到极大的作用。尤其是本作中还有3名将军，应该会有复数对象效果的"切り札"出现吧。看来在战斗中如何有效地将之运用才是取胜之道。一旦特技发动，画面上将会出现壮观的画面效果，就像左边图中所示的一样，敌人被龙卷风扫得干干净净!



↑这是使用绝招道具时的情景，图中也有一部分士兵没有被卷进去，看来这招还有范围限制?

根据目前得到的图片来预想一下游戏的流程

选择行星

首先要选择一个行星，关于行星的数量嘛……目前还不大清楚。但至于可供选择的范围应该是可以自由选择的，难道选择的先后顺序也会有流程产生影响?



选择区域

下面在行星上选择要进行攻略的地区，这里应该也是可以自由选择的。另外，选择访问不同区域，以及到达行星的时机，也将会决定着不同角色的加入?



进入地图

地图上可以自由指定部队的前进方向，画面风格依旧继承了系统一贯的特色。进军路线可以明确的指定出来，操作方面将会没有任何难题，非常简单。



要比前作进化得更加精彩的半熟英雄回来啦!!

全世界无人能比的大傻瓜们……不管怎么说也好，他们终于又回来给我们带来欢笑了。那些几乎让fans们疯狂的超级有趣的剧本，可爱的蛋兽以及游戏里种种搞笑的表现都将完全回归。这就是这次半熟英雄系列的最新作“7个半熟英雄”！而且半熟系列还将在DS上登场，并将充分利用其中的触摸屏机能，表现怪蛋英雄们的大作战！本期无双报道同时为您奉上这两款游戏的最新介绍！快来看看这次的两部新作品都有什么新特色吧！制作组更加用心地注入全新创意，这回的作品绝对能让大家乐在其中！

“风华绝代”的女主角 卡托利·伊内

绝对称得上是宇宙第一的女人……绝对长着极有个性的一张脸，她是卡托利王国的末裔。现在和傻冒王子热恋中……其超破坏的能力和过激的性格依旧如常。

姐妹

这俩人真的是姐妹吗?!

没什么变化的大傻冒王子 若

持有“传说之蛋”的阿鲁曼王国的傻冒英雄，碰到卡托利伊内后，2人竟然迅速开始准备他们的婚礼……恐怕这是系列开始以来最大的危机了吧！





忠实辅佐主人公的 塞巴斯切

辅佐着完全不可靠的主人，实际上王国的事务基本都是他一人来处理，真是辛苦了。现在忙于准备傻冒王子的婚礼中……

可爱的过激少女 卡托利·伊努

完全和姐姐卡托利·伊内一点都不像，但超激烈的性格倒是一样了。按照FANS的意图，在本作中的戏份有所加重。

制作组更加用心地注入全新创意 这回的作品绝对能让大家乐在其中!

半熟系列一贯的看点就是制作人们在游戏里的恶搞创意，本作当然不例外，而在这些搞笑的情节中也蕴涵着很厚重的故事情节。本作的感觉仿佛如“星战”一样……没错，本作的舞台就是广阔的宇宙。为了从突然而至的危机里挽救阿鲁曼王国，傻冒王子一行开始了他们的太空之旅。系列中很多很让人怀念的角色都会在本作中登场，可以说本作将会更加精彩，系列的FANS一定不要错过啊！



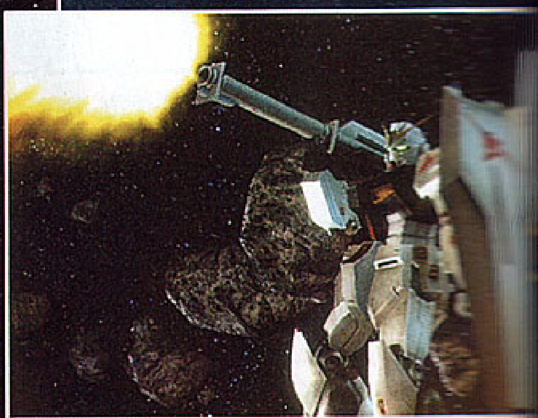
那些令人怀念的敌方角色也会登场?!

EGG·MAMA!?

在SFC版中登场的敌方角色……不过它怎么也跑到太空上来了?!







由著名地超级机器人大战系列的开发厂商BANPRESTO和曾经制作过装甲核心等大型机器人战斗游戏的FORMSOFTWARE共同开发的动作游戏即将登场，在本作中众多大人气的机器人战士都将出场参战，高速度即时战斗将带给你前所未有地全新体验！

PS2	厂商：BANPRESTO		发售日：2005.1
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

超级机器人大战+装甲核心=全新的ACE?!

本作是一个汇集了众多大人气机器人动画里的著名角色来进行的任务制动作游戏，正如它的名字，玩家将扮演一名王牌驾驶员来操纵这些超级有名的机体，在各动画的著名场景里尽情驰骋。ACE是英文Another Centery Episode的缩写，同时也有着“王牌驾驶员”的意思。

这次由眼镜厂商BANPRESTO和以制作机器人游戏而著名的FPOM SOFTWARE共同开发制作的ACE，他们将给大家奉献一部什么样的作品呢?可以说，这次的游戏，其实是借用BANPRESTO旗下众多著名动画角色，再加上FROM SOFTWARE在制作动作类机器人战斗游戏方面的经验而诞生的一款全新游戏！以前BANPRESTO也制作过带有即时战斗色彩的机战SC，不过反响却不够好。就让我们看看这次的新作又会怎样呢?

ACE登场的9部作品

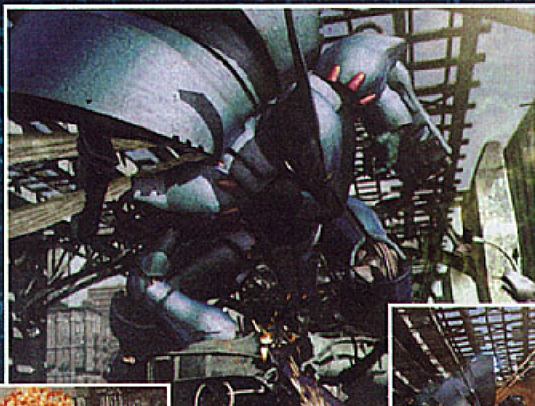
在本作中敌我双方一共将有超过一百种以上的机器人登场！下面就让我们来预先检阅一下即将在本作中登场的作品吧。

- ●圣战士登拜因
- ●重战机艾而格姆
- ●苍之流行SPT莱滋那
- ●机甲战记龙骑兵
- ●机动战舰剧场版·黑暗王子
- ●Z-GUNDAM
- ●W-GUNDAM
- ●GUNDAM·夏亚的反击
- ●BRAIN POWER

钢铁咆哮!!







圣战士登拜因出场时的大魄力画面，游戏对细节的描绘非常认真。

炙热鲜红的火焰中机器英雄们登场!

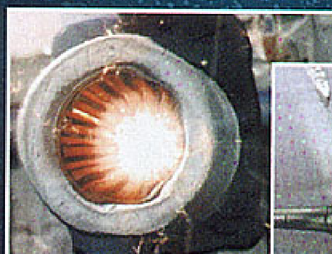
整个游戏的流程主要是由玩家来扮演小队的指挥官，统率整个队伍，而且还要作为一名战士亲自登场。下面给大家介绍一下完成任务的基本流程，游戏中的任务有很多种，只有准确迅速地做出指示才能顺利将其完成。

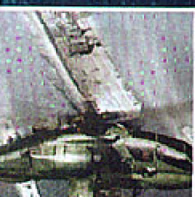
在已经公布的开场动画中，目精美的影像记录下的激烈战斗，无疑会将玩家的热情推向更高峰！从这些高质量制作水平的画面中我们也能感受到厂商的努力。脱离了战棋类型的机战将会是一款怎样的作品？是高达SEED那样的动作类，还是类似机动战士高达Z那样充满紧张刺激感的对战?！无论如何，两家厂商的制作实力都是我们有目共睹的，对本作的期待度再次提升

在地面和宇宙之中展开激烈的战斗!

以回合制来进行战斗的战棋类游戏超级机器人大战不论是在日本还是中国都有着相当数量的FANS。华丽的必杀技画面虽然看起来让人赏心悦目，不过战场上那种生死悬于一发、让人紧张到不能呼吸的紧迫感却无法能够再现出来。这次的ACE大概就是厂商为了改善这种状况，让大家在享受到大人气机器英雄们之间“关公战秦琼”似战斗乐趣的同时，也能真正体会到在冷酷无情的钢铁战场上驾驶机器人与敌人战斗的真正乐趣吧！







进入任务



这就是游戏中最基础的整备界面，虽然有着不小的区别，不过机战迷们应该还是能够马上找到感觉。在画面中我们可以看到除了进入任务的选项之外，还有设定、存档、改造机体等选项，另外似乎还有机体图鉴等要素存在。画面右上角的数值就是本作中新增的ACE POINT。

选择关卡

紧接着的就是选择任务的界面。从画面中可以看到，从地面到宇宙有很多关卡存在。根据任务的不同，可以选择的机体也会发生变化。从现在的位置“地球卫星轨道”上来看，似乎有一次突入大气层的降下作战似的要面对引力。只是不知道游戏中的机体是否都有加装可耐受大气层摩擦的特殊装备？无论如何，接下来都将会是一场艰苦的战斗！



多彩的关卡！

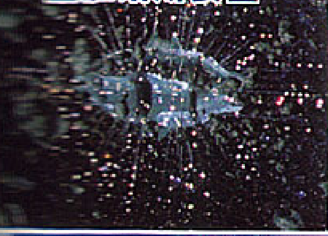
在原著动画中差不多所有曾经出现过的重要场所都会在游戏中出现，看到这些经典的场景是否让动画迷们感动万分呢？下面就让我们来看看目前已知的几个与原著相关的场景。可以说，围绕它们而展开的战斗将会非常激烈！

南极基地



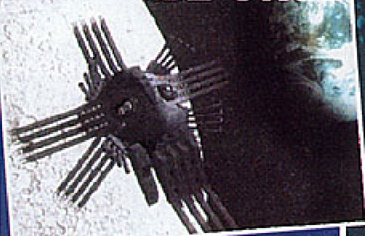
↑“W-GUNDAM”里登场的场景，难道还有雪地作战的镜头？

基加诺斯要塞



↑“重战机艾而格姆”里的人工行星，管理者是一名叫福尔·福拉特的女性。

SIDE STAR



↑“机甲战记龙骑兵”里基加诺斯帝国的要塞，处于太空里。

任务内容确认

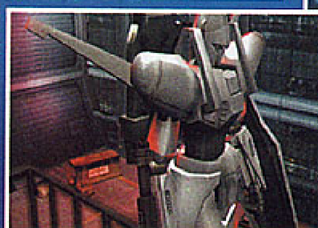
选择任务后进行的自然就是确认作战内容了，为了作战的顺利进行，一定要仔细地进行确认。画面中可以看到的有任务内容、失败条件，就连详细的作战地图都有，还真是非常详细。

再次拉开全新的战斗序幕！

一马力全开，出发！







满含紧张感的机体出发镜头!!

←机器的金属感制作得相当真实。

任务开始

终于开始作战了，战场是3D构成，在战斗中根据按键的不同还可以发出不同的连续攻击，驾驶着机器人在广阔的战场中尽情驰骋吧！

一登拜因挥剑对敌人发动强力的一击！





←利用敌人一瞬间的空隙发动“一击必杀”将其击坠！不愧是王牌驾驶员！

战斗结束

作战结束后，还会有作战完成率等报告。根据作战质量得到的“ACE POINT”可以用来改造机体性能。当然这个点数的获得当然是要越多越好。因此在战斗时不光要完成任务，还要顾及作战的质量，以取得更多的“ACE POINT”来对自己队伍里的机体进行改造。





王国之心 II

PS2	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：未定
	类型：ARPG	价格：未定	监制：野村哲也

电影中的经典镜头再现！

本系列中收录了诸如"阿拉丁"、"大力神"、"美女与野兽"等许多来自DISNEY作品中的著名动画人物。在王国之心2中，也将收录一些新的DISNEY角色。现在，中国玩家的期待终于有了结果，有关新人物及新世界的消息终于公开了！DISNEY的第36部动画影片——花木兰，将会加入王国之心2的阵营！



↑花木兰在雪山只身迎战大批敌兵，动画中的经典场面将得到重现！

花木兰的舞台自然是战火纷飞的古代中国

在古代的中国，木兰女扮男装，代替年老的父亲从军，与敌作战。SORA等人是以何种形式进入到木兰的世界中呢？既然舞台是中国，那么我们一定能见到有着相应特征的HEARTLESS出现。



木兰家的守护神木须龙再度登场！

在前作中，使用召唤魔法便可让木须龙参战。由于它也是动画木兰中的重要角色，这一次的新作中也当然少不了它的身影。替父从军的花木兰在游戏中又会有怎样的表现呢？只要有木须在身边，相信花木兰一定会有精彩的表现（还是搞笑的？）。



不同的装扮会对应不一样的攻击方式！



关于战斗系统也有新情报放出，首先是关于变身的消息。在新作中，战斗时满足一定条件即可发动变身，变身后不仅服装会发生改变，攻击方式也会有所不同。从黑色调的标准模式变身为红色调的剑客模式后，SORA将可以使用双刀，以二刀流的形式参加战斗。游戏中还有许多其他模式，相信这些新要素的加入，一定能让战斗变得更加激烈！



↑索拉的右手拿着自己的钥匙刃，左手拿的是——

能使用双刀的家伙还不只索拉一人!?



↑他左手使用的武器与索拉是一样的。

图片中的少年同样双手各握着一把KEY BLADE。在前作隐藏的秘密影像中也有一个黑衣人使用双刀。不知这二者之间有着怎样的复杂关系呢？

责编/小沛

ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジー in いただきストリート Special

勇者斗恶龙与最终幻想·富有街 特别版

PS2	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：2004年冬预定
	类型：TAB	价格：未定	其他：——



多年来想都不敢去想的梦想竟然实现了！具有代表性的两大人气系列，史无前例的合作！不过他们不是合作冒险而是玩大富翁。

FF与DQ相聚在收获的街道！

两大系列的首次联手居然是这样一款轻松活泼的桌上游戏。这款游戏的目的在于看谁能在一定的时间内收集最多的财富，属于大富翁类型的作品。玩法相当简单，首先用骰子决定移动的步数，然后在地图上做出相应的移动后停住。停住的地方就会发生各种相应的事件。如此反复，一直到游戏最后，拥有最多财富的一方获胜！虽然听起来十分简单，却是一款可以拿来反复玩的作品。

克劳德

蒂法

● 其他附属角色 ●

除了以上介绍的两个人物外，还有其他一些我们同样很熟悉的人物出场。比如蒂法和阿丽娜等。与熟悉的人物一同进行游戏，是不是很刺激呢？到目前为止，还没有更多关于这些人物的情报，请继续关注我们的报道。



↑熟悉的人物一同进行游戏，是不是很刺激呢？起码一定会很有趣。

←游戏中的人物有着丰富多彩的表现！真的十分令人期待他们精彩的表演。

冒险地点由奇异世界转换为桌面？



DQ5天空的新娘的主人公。他拥有与怪物沟通的能力。
不能在本游戏中使用这种能力，控制史莱姆上场呢？

RPG界两大巨头，FF和DQ携手梦的演出。来自FF和DQ系列的人气角色齐聚大富翁式游戏“富有街”。在这一回的初次报道中，我们可以看到有关登场角色的消息。如与DQ5主人公青梅竹马的比安卡，还有身材火辣与克劳德是一对的蒂法，而且还特意为他们设计了全新的形象。



←为了使人物看上去更加活泼，天野喜孝特意为她设计了一款短裙。她的特技是能够读解怪兽内心。



主人公

比安卡



马里奥网球

GC	厂商：Nintendo	发售日：2004.11.8	
	类型：SPG	价格:49.99美元	其他：——

由日本Camelot公司所开发的一系列马里奥运动游戏，不论是马里奥高尔夫、网球都是标榜在既有的运动游戏基础上加入了搞笑的成分，除了有电玩明星马里奥的担纲演出之外，还有各种奇想天外的游戏创意，无怪乎马里奥运动游戏系列自N64主机推出以来，移植到NGC主机上都大受好评。现在只剩下《马里奥网球》还没登上NGC主机，想必这款NGC版《马里奥网球》一定会以更丰富的游戏创意颠覆大家对网球游戏的既有认知。新作的新要素肯定会大幅增加，乐趣当然和N64不能同日而语！

马里奥和他的伙伴们又来了！一起玩转新奇的网球游戏吧！

《马里奥网球》的最大卖点除了有包含马里奥、路易、碧奇公主、库巴、耀西等电玩明星同台打网球之外，在游戏规则上更是恶搞，玩家比赛的场地不限在网球场，举凡沙滩、鬼屋等都能进行比赛，任天堂也很用心的把以往曾推出的NGC游戏名作融入这款《马里奥网球》游戏中，让名作游戏化身为比赛场地，如路易的关卡就以《路易的鬼屋》为主、沙滩舞台则是《阳光马里奥》中的场景，喜欢任天堂游戏的玩家对这款游戏一定充满认同感。另外游戏规则也加入了陷阱成分，除了玩家要与对手打网球之外，不同场地还会有不同陷阱，如鬼屋会有鬼魂来捣鬼，而沙滩舞台则会喷水让玩家滑倒。另外在游戏中每个人物都有不同的网球必杀技，或是能争夺道具宝物来攻击对手，《马里奥网球》让你不光能打网球，还能享受恶搞的对战乐趣！



↑挑战模式看起来简直就像是给马里奥在作魔鬼特训！达成２００球的目标可是一项非常严峻的任务。

阳光灿烂的马里奥







←路易的阴霾似乎越来越大了，他的场地中不断有鬼魂出现，但有时也会帮上一些忙。

丰富的比赛场地和规则

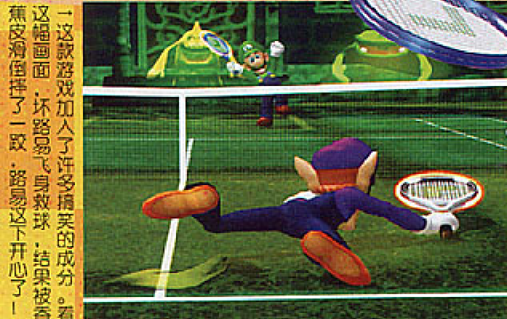
《马里奥网球》的最大卖点除了有包含马里奥等电玩明星同台打网球之外，在游戏规则上更是恶搞，不断的障碍干扰外加上不同场地的独有特性，每场比赛都有自己的魅力。



←新作的游戏规则相较前作来说将会更加丰富。这一招的名字难道叫“百鬼夜袭”？好像很有趣啊！



←大金刚的场地特别醒目，各种丛林中的野生动物都会露面，还有香蕉可以吃。



←这款游戏加入了许多搞笑的成分。看这幅画面，坏路易飞身救球，结果被香蕉皮滑倒摔了一跤，路易这下开心了！

马里奥网球开心派对邀你加入
挥舞球拍与游戏明星们尽享快乐运动

责编/小沛



THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし

塞尔达传说 不可思议的帽子

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2004.11.1
	类型：A・RPG	价格：4800日元　其他：——

林克与帽子的大冒险！

塞尔达系列在GBA上要继续它的辉煌啦！最新作“不可思议的帽子”早在今年E3展上就露过面了，从当时演示版的画面看来，该作的设计十分新颖，画面更加清新亮丽！现在新作的消息再度浮出水面，那么就让我们来领略一下ZELDA系列——不可思议的帽子这款新作那极富魅力的画面吧！

林克在本作冒险的过程中，身体大小会发生变化。他的身体变小之后，从前我们所熟悉的世界也就变得不同于以往了。这足以让我们期待林克带给我们许多新奇有趣的事件。

本作在保留系列一贯乐趣的基础上，增加了新的系统与新道具，相信一定能让各位玩家感到满意。玩游戏时，犹如在读一本童话书。请一定要关注ZELDA的最新作！

还会有这样的场景！

除了自己的村子，林克还将前往许多其他的地方进行冒险，其中还包括地下迷宫。在这里，我们先来看几张图片！



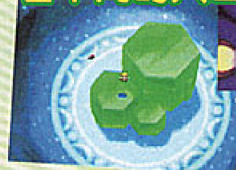
↑在漆黑的墓地，仅仅依靠一小盏灯的照亮慢慢前行。

在入口一样的地方，林克变小了



在各个地方，有着许多“入口”。利用这些“入口”，林克就可以使自己变得很小。比如，某些植物会把林克吸入。更加具体的情况，还是玩家自己在游戏中去体会吧。

在世界各地有着不同的入口





↑林克利用森林的入口把自己变小。在蘑菇的左边，便是入口所在。

林克的伙伴



不可思议的帽子

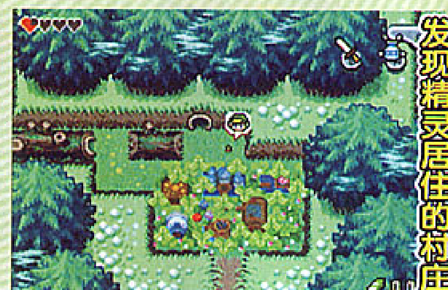
形状类似于一个鸟头，游戏题目中的“不可思议的帽子”指的就是它吧。在游戏中，它将作为林克的向导，并给予他很多的帮助。同时，它好像也与在海拉尔岛发生的事件有关……



森林深处竟然有一个小精灵世界!!



小精灵世界为了方便自己人随便进出，于是将自己世界的入口造得非常小。正常体型的林克是无法通过入口发现并进入这里的。利用入口将自己变小，便可以来到这个居住着小精灵的神秘未知的世界，还会有惊奇发现哦。



↑一小小的林克在森林中展开冒险，这里也只有他才能进入，但是危险也在等着他。

发现精灵居住的村庄



←除去四叶草，隐藏的小路出现了。





↑一小小的林克与鞋匠的手，哪一个会大一些呢？

研修医 天堂独太

TENDŌ ✚ DOKUTA

SPIKE参入DS的首部作品就是采用触摸屏技术的创新类型游戏——医院AVG！这款作品可以说是创意空前，在掌机上给病人看病、做手术对于玩家来说实在是非常新鲜。而且游戏充分考虑到DS的独特机能，里面有很多只有在DS上才能实现的创意。

玩家要扮演的是在刚刚进入名门医院“圣命医大”的见习医生，天堂独太。虽然他作为医生还没有什么实践经验，但救死扶伤也已成了他不可推卸的使命，他的性格是那种看到别人有困难绝不会不管的类型，



虽然乐于助人，但有时也会惹出些乱子来。本作中治病的部分要靠玩家在触摸屏上来完成，在这崭新的系统下，一幕幕发生在医院里的精彩好戏即将上演！

NDS	厂商：SPIKE	发售日：未定
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

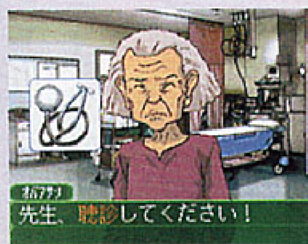
描写实习医生成长中的心路历程

触诊是医生通过直接触摸患者身体的患处，来对其实行治疗的诊断方法。本作中将这个独特的治疗方法用更独特的手法来表现出来，那就是利用DS的触摸屏。通过对画面中病人身体的触摸，不仅可以对其患处实施治疗，还可以得知病人的脉搏和心跳等很多信息。

问诊和触诊之后，就可以得到一份资料。这个病人的资料还会根据治疗的进行而不断更换上新的信息，在需要手术的时候就要尽量多收集病人的资料，以顺利地进行手术帮助病人解除病痛。而且资料还分为道具资料和人物资料两种。有的记录患者病状和治疗进度，有的记载着医疗用品等道具资料的情况，在游戏中要根据游戏中的实际情况有效加以利用。

为病人治疗的基本步骤是从询问病人的病情开始的



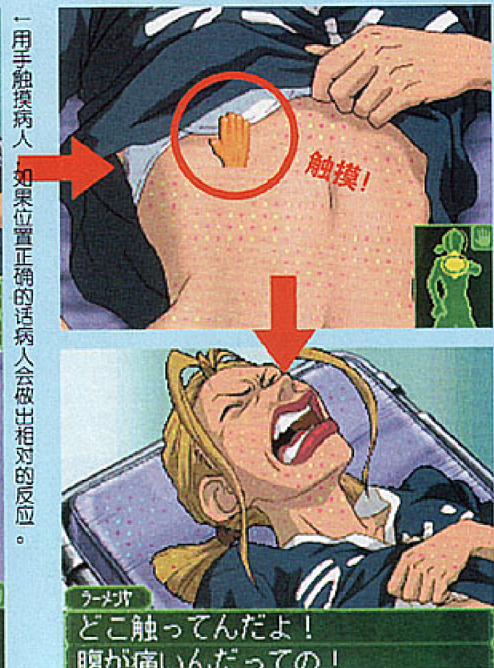


在进行接触诊断之前，首先要对病人进行病情询问，以此来判断病人的基本症状。基本步骤符合中医的“望闻问切”顺序。询问的同时不仅可以了解到患者的病情，还可以达到与患者沟通的目的，是必不可少的步骤。

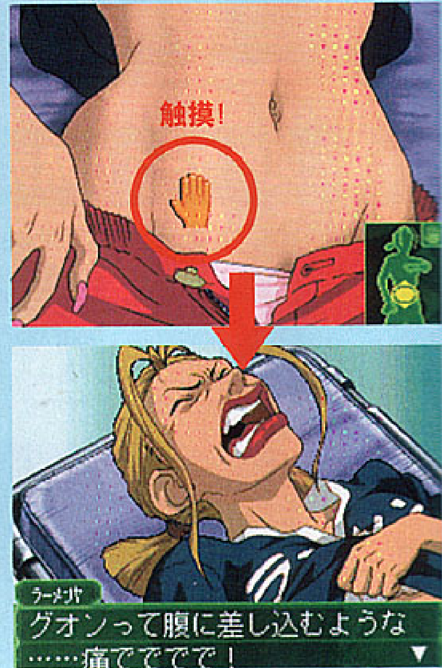
通过触摸屏实行“触诊”确定病情



↑用手触摸病人，如果位置正确的话病人会做出相对的反应。



↑虽然你扮演的是医生，但是触诊的时候也不能乱摸啊，不然病人会生气的。



责编/小沛

エッグモンスター HERO ヒーロー

半熟英雄

NDS	厂商：SQUARE · ENIX		发售日：未定
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

本作将于NDS发售，系统的设置完全利用了DS机能上的特性。采用了双画面的系统，而且在下画面中进行的战斗还应用到了触摸屏的机能，难道要玩家亲自动手去揍敌人吗？。

本作的故事是阿鲁曼王国的年轻国王因荒唐无度被大臣拉出去修行，而等待在他们旅途前面的，是绝对不可思议的怪兽，以及非常稀奇古怪的故事，这2人的修行能修得正果吗？！





陷入危机的话就召唤怪蛋怪兽吧！

半熟英雄系列一向以恶搞著称，包括人物形象的设定以及游戏方式还有各种模式。先来看看游戏的战斗吧。在战斗中，一旦陷入不利局面就要用王国代代相传的神秘蛋来召唤怪蛋英雄了，它们既有帅的也有怪的，既有强的还有弱的，种类非常丰富。这种设定实在很搞笑。

快召唤传说之蛋！





分裂！英雄诞生！

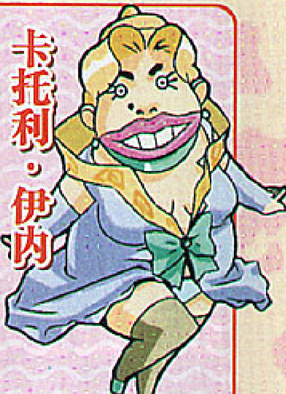
角色



阿鲁曼王国的傻冒国王，似乎可以用传说的鸡蛋从蛋里召唤出怪兽来……

塞巴斯切

阿鲁曼王国的首脑大臣，被主人公的冒傻气行为所激怒，于是拉着他出来开始修行。



卡托利·伊内

不明白怎么会突然出现在这个世界上的丑八怪怪兽，不过她却是本作的女主角。

充分利用触摸屏来轻松地进行战斗吧！

充分利用DS的触摸屏机能而设计的全新系统

本作的战斗系统采取的是“撞击战斗”和触摸战斗两种，操作方式非常简单，只需轻松地在屏幕上滑动手指即可。这种新的游戏方式真的适合这款游戏吗？不过从目前公布的消息来看，这款游戏为了适应新掌机的设计，还是在游戏方式上做了较大的变动，相信到时一定会有不一样的感受。

撞击战斗

撞击敌人之后就会进入这种战斗模式，敌我双方摆开阵势之后就在屏幕上滑动手指，像弹球一样来进行战斗。



上画面

←上画面的画面非常精细，敌我角色都非常可爱。

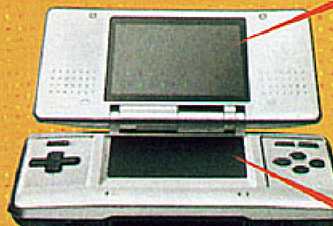


下画面

←下画面是务实的雷达画面，操作也在这里完成。

触摸战斗

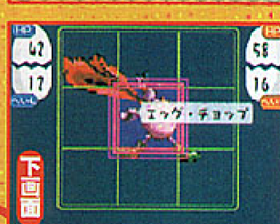
在陷入危机之后就要召唤怪蛋英雄来帮助自己了，通过触摸他们身体的不同部位，攻击方式也会随之发生强弱变化。





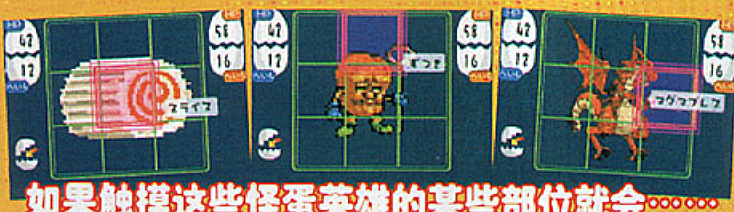
上画面

←上画面是精细的表现怪蛋英雄战斗的情景。



下画面

←下画面被分为9部分，触摸哪里好呢？



如果触摸这些怪蛋英雄的某些部位就会……

铁血战士水泥丛林

铁血战士火爆来袭

VU Games 在E3前期便公布了这款由Eurocom制作的电影改编游戏新作《铁血战士：水泥丛林》。最近该作又公布了一些内容。该作对应平台为PS2和XBOX，是一款第三人称视点的动作冒险游戏，游戏时空横跨了从1930年到2030年这100年的时间。在本作中玩家扮演的可不是阿诺那种人类中的勇士，而是长相丑陋具有超能力的铁血战士。与电影不同的是，玩家在游戏中扮演的铁血战士不再是一个完全的反派角色，倒是有时候更像一位到处镇压犯罪的超能侠客，就像蜘蛛侠一样，在这部作品中玩家会操纵铁血战士使用超能力和各种外星生物还有恶势力作战。游戏开始时，玩家是身在充满未来色彩的芝加哥，一个被洪水破坏了的城市。铁血战士似乎是所有人的公敌，因为无数的人会从四面八方朝你冲过来。游戏的序幕正式拉开……

XB	PS2	厂商：VU Games	发售日：2005年1月3日
		类型：ACT	价格：49.99美元
		其他：——	



↑如果没有这套装甲的隐身功能，铁血战士的恐怖程度也许会大大下降。

↓铁血战士的攻击手段十分残忍，同时武器的种类也极其丰富。



游戏新作梗概

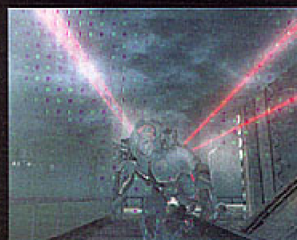
由于《铁血战士：水泥丛林》是根据著名的系列电影改编改编而成，所以游戏中自然有许多令人怀念的经典故事情节，展示了高质量的游戏性，以全新的未来派的风格再现铁血战士的招牌动作和武器。在本作中，外星人在地球的历史分为两个独立的历史时期，一个是二十世纪30年代，一个是二十一世纪30年代。游戏的故事中有一个犯罪王国的领袖希望征服所有的铁血战士，而玩家的任务就是对他展开报复。本作采用原创的故事情节，将讲述更多有关铁血战士的历史和背景故事，向玩家展示Weyland-Yutani帝国的来源。

游戏试玩体会



↑铁血战士的眼睛并不是用来捕捉影像的，它的功能是探测物体的热量。

在第一关中，铁血战士的超能力似乎没有能够充分显示出来，仅有一点就是它的跳跃高度实在有些令人难以置信。因为在前期，需要玩家利用这种超常的跳跃来避免被城市中的积水淹没。同样在游戏的前期，玩家还会获得在电影中声名狼藉的隐身衣装置，但是在发动这项特技的时候，玩家的行动也会变慢。铁血战士还可以使用各种枪械作为攻击手段。





↑玩家可以锁定这些人中的某一个目标，然后再对其发动猛烈的进攻。

电影原作回顾

这款游戏的原作《铁血战士》是拍摄于1987年的一部科幻恐怖片，并由现任美国加州州长阿诺施瓦辛格主演。故事大体讲述的是特种部队少校达奇奉命与他的老搭档去营救一架遇难的直升飞机成员，达奇和营救小组的全体成员深知这次任务的艰巨性和危险性，很可能是有去无回。但是为了营救自己的同伴，他们踏上了艰辛的征程。在丛林中，他们目睹了同伴们死去的惨状，当他们走到丛林深处时，突然出现了一个神秘的幻影，而营救小组成员却一个又一个地被残忍的杀害了。

而他们的死状与丛林中最先发现的尸体一模一样。原来，幻影是一个人形兽面的怪物，具有超人的能力，面对被害的战友，达奇决定以死相拼，与这杀人的怪兽展开了殊死的搏斗……



责编/小沛





SKELTER+HEAVEN 天空断罪

PS2	厂商：IDEA FARCTORY	发售日：2004.11.25
	类型：AVG	价格：7140日元	其他：——

本作是美少女系列“IF MATE”的第4部作品，是一部描写为了消灭谜之敌人而开发的人型兵器“维特普罗普”的少女们的恋爱和成长的AVG游戏（不是SLG呀）。本作发挥了IDEA FARCTORY在动画制作方面的特长，在剧情部分插入了大量动画，因此整部作品显得非常华丽。而本作的战斗系统则采用了根据时机有效按键的新系统Interactive Command Assist，使得游戏的战斗不再枯燥乏味，游戏中的养成要素也令游戏的可玩性大大增加，携带了诸多要素的本作必定会为大家带来全新的AVG游戏印象！

为了战斗而生的美丽少女最终成为武器？还是人类？

为了和谜之敌人战斗而设立的特殊防御团体“阿鲁塔米拉·艾杰西”秘密[illegible]和人类拥有同样反应能力及成长特性的人型兵器，计划一直在暗中[illegible]，但难度实在极大，实验失败了很多次。

不过，2005年，终于有被称作“维特普罗普”的4名少女诞生了……

玩家扮演的就是研制成功“维特普罗普”的“阿鲁塔米拉·艾杰西”的社[illegible]之友，而这款游戏的目的就是要把这些少女培养成为战斗机器，同时[illegible]具备人类的感情，使她们更像人类而不是机器。

“维特普罗普”的这些少女驾驭着被称作“斯凯罗塔”的机器人和敌人作战，战斗时要根据画面中央的锁定情况，有效地按键确定，如此才能成功将[illegible]。在战斗中得到的点数还将影响到故事的发展。

[illegible]的养成要素的确非常独到，看起来这款游戏似乎快要变成一款恋爱养[illegible]了，但是与以往不同的是，以前玩家养成的对象是玩家所控制的角色，[illegible]变成了对方！这五个美少女看起来虽然都像是女高中生，但实际上[illegible]无知的初生儿，她们最终会成长为什么样的人，就要看玩家你的了。



[illegible]少女对话可以教给她们有关于人类[illegible]，这在培育中非常重要。



↓游戏的战斗部分十分简明，只需依照画面的提示及时作出反映就行。

市川凛

165cm、48kg、A型、4月4日、4岁(外貌18岁)，搭乘机是斯凯罗塔天堂。天生认真且热心的性格，但也有粗心大意的一面，驾驶技术则是非常优秀。

田村このみ

163cm、49kg、AB型、4月22日、4岁(外貌18岁)，搭乘机斯凯罗塔什斯莫斯。非常爱聊天的外向性格，对机械方面的知识十分擅长，是所有1期生中驾驶机器水平最好的。

松村翠

175cm、55kg、A型、4月22日、4岁(外貌18岁)，搭乘机是斯凯罗塔闪电。很不擅长与人交流，平时沉默寡言，但运动能力是1期生中最优秀的。

鹿岛美耶

169cm、体重50kg、A型、4月5日、4岁(外貌18岁)，搭乘机斯凯罗塔武装型。正义感极强，律己甚严，要求他人时也是十分的严格，是1期生中的领袖。

松本绫香

155cm、45kg、A型、5月3日、3岁(外貌15岁)，搭乘机是斯凯罗塔泰坦。「维特普罗普」中唯一的2期生，擅长电子防卫，虽然很理性化，但给人的感觉还像是一个小女生。

人造美少女

为了对抗谜之军团，政府开始研制与人类具有同等反映能力、同样会成长的人体兵器，2025年，这项秘密计划取得了初步成果，四名人造美少女终于诞生了！玩家在游戏中要教她们了解现实世界的许多常识、还有最重要的战斗知识，可能还会教她们学会拥有同真实人类一样的感情。相信这种有趣的类似恋爱养成的设定一定会为游戏增色不少的！

神作的祷牌

无尽的沉沦

多少系列昔日的辉煌转瞬就已不在，又有多少背负着众多的责难在前行。也许在你眼中她依然华丽，依然光彩动人，但从那美丽的脸上却依稀可见瑕疵和皱纹；在我们赞叹的时候却不知她的明天在何方；在我们沉迷的时候却无法预想到这是否是她留给我们的最后影像。

从我们正式接触光碟游戏至今，恍恍近十载，多少名作系列来了又去，但去了的，却未必再回来。对于这些游戏，你可能会惋惜，可能会痛心，可能会感慨，业界在流转，却从不是以我们玩家个人为中心。或由于经济能力、或由于厂商决策，甚至是由于更大环境的产业因素…… 很多游戏辉煌不再，或是前进的路上蒙了一层灰，我们在惋惜之余，还可以做些什么呢？

也许是什么都做不了，实际上自己作为游戏内容被动的承受者根本就是无能为力…… 但等一等，我们还可以检讨，我们还可以缅怀，我们还可以记住。是的，我们惟一可以做的也许就是记念，记之以留念。但在这里我们不想过多的沉湎于那曾经的辉煌中，美丽使人陶醉，但可能就此让人沉醉到忘记前行；我们想要在批评中记住它们的黯淡和挫折，伤痛也许有一天可以成为财富。

在这次的选材中，如何照顾到游戏的影响力和知名度是一个问题，我们最终决定从国内玩家的角度出发，也许仅仅是来自于纯粹民间玩家的感受，但绝不是堆砌和虚华。选题涵盖的范围也许不够全面，那是因为我们只想谈大家都熟悉的东西；也许有的系列现在从销量上看依然风采依旧，但不知从何时开始就饱含争议的现象同样值得我们探究。

伟大的游戏，失败的FF

估计制作人阪口博信当初也没有想到，原以为将会是其游戏制作生涯最后一部作品的最终幻想会取得今天这么伟大的地位。在日本，FF已经拥有了与号称"国民RPG"的DQ同等的地位，而在海外，FF同样取得了巨大的成功；可以说，FF已经成为家用机史上最伟大的RPG游戏。系列中销量最大的FF8全球一共卖出600多万份，在其之后，一大批的跟风之作如雨后春笋般冒了出来。然而，FF系列中获得最大成功的是它，受到最多争议的也是它。争议的焦点不在于FF8是否是一款伟大的游戏--这一点相信谁都不会有异议，而是在于FF8是否是一款伟大的FF。



FF8的确是系列中销量最大的一款游戏，然而在这600多万的购买者又有多少是从FF1一直玩过来的玩家呢？这里列出一份数据供大家参考：97年日本游戏销量冠军是FF7，一共卖出333.14万份；美国游戏销量冠军也是FF7，105.46万份。99年日本游戏销量冠军是FF8，355.96万份；FF8位列美国游戏销量排行第五，销量接近两百万份。我们知道，日本游戏在美国发卖通常都会比在其本土发卖至少要晚上几个月，可见FF8在美国的两百万份销量至少有一半是出自几乎从来没有玩过系列作品的FF LU们的功劳。同样，在我国，现在张口闭口"FF才是王道"的玩家中又有多少是真正的系列铁杆，而非半途加入的匆匆过客？在这些人眼中，只认FF8，却对后来发售的FF9嗤之以鼻；理由？多半就是FF9中幼稚的Q版形象；具体说到游戏系统上的变化并指出其"远逊于FF8"的地方，估计不少人都会哑口无言。FF8与FF9的优劣，咱们在这里不予比较和置评；这里只是想借此询问一下不少给FF8拉过来的死忠，或者更确切一点来讲，只是FF8的死忠们，你对整个FF系列到底了解多少？

FF8中美丽的画面，动听的音乐，帅气的人物造型，包括它并看似真挚实际上多少有那么点虚的爱情故事，都像好莱坞的经典大片一样。也许正是这种模仿好莱坞电影的手法在游戏中取得的成功，才促使了史克威尔下定决心制作电影版的FF。作为商品，我们对FF8的做法不用报以任何疑议，毕竟要想获得发展和壮大，销量上的保证是必不可少的；但是作为有着十几年历史并培养了整整一代玩家的FF，仅仅是有销量是不行的。

FF8游戏系统中受争议最大的地方应该就是其完全舍弃了升级系统。在游戏中，打倒所有的敌人获得的经验值都一样，而每次升级所需要的经验值都是1000。不少玩家都对此设定大加褒扬，声说到这样才能使游戏者更加专注于游戏中的剧情和人物，而不用再为这些"俗务"所纠缠。剧情、人物，这些要素无疑是RPG游戏中的重要因素；不过，只剩下剧情和人物的游戏是什么？或者说是更像什么？电影，答案已经呼之欲出。这些玩家，是把FF8当电影来欣赏，而非是当游戏来玩。经验和升级才是RPG游戏最为关键的要素，没有通过自己双手的辛苦努力就轻易获得的成长是否让你感觉真实，是否还能让你如此感动？从某种意义上来说，正是FF8过重的商业化气氛导致了"游戏电影化"这一奇怪现象的开始。

尽管FF8在系统和剧情设定等方面有着一些小小的漏洞和不足，然而它本身杰出的素质以及在对非玩家层用户的扩展方面都有着很高的贡献。作为一款游戏，FF8无疑是伟大和经典的；不过作为系列中的一员，FF8是否真正能让"FF玩家"满意仍然有待商榷。FF8，真的是FF应该发展的方向吗？



真的想说爱你不容易

生化危机可以说是近现代AVG的奠基者，现在却正在沿着一条衰败的路上走去。它的影响力还在，它的知名度还在，可我们现在提到这个系列的时候却难免带有一种英雄迟暮的悲壮。今天仍然有那么多人怀念正反映出了它当初的辉煌，可是这种怀念同时也流露出了fans正在不断流失的那种深深的无奈和悲哀。缺乏变化，似乎正是系列一直为人们所诟病的地方；这个死结，到何时才会解开？

自一代到二代的大幅上升后，系列从三代开始走下坡。虽然bio3仍然是过百万的销量，但我们已经从那个时候看到了生化的颓势。虽然对于国人来说，这个销量什么的不关我们的事，影响不了我们什么也反映不了什么，但风评是在的；游戏从三代开始饱受争议，主要的焦点在于它缺乏对整个故事架构的推动，还在原地打圈圈，与其说是系列正统作品，不如说是外传。但同时，三代和二之间的作品，其在动作性和系统方面的变化是相当大的。一个被批评为“不思变化”的系列中的作品在实际做了改变之后为什么还在玩家嘴里落了个毁誉参半的结局？

再看看接下来的PS主机外的首个生化“外传”作品，代号维罗尼卡——它的品质是公认的，而实际上无论从什么方面来看这个游戏才是系列真正的三代。然而我们也知道无论是从销量还是影响力上它最后还是无法企及自己的先辈们，也没能够再重振生化雄风，它投错了胎先跑到DC上去当然是原因之一，然而除此之外呢？想想看我们当时评价维罗尼卡的优点主要集中在什么地方——它有一个非常好的情节，对系列的世界观和故事结构做了很好的阐释与挖掘，对未来的发展做了延伸和铺垫。但在游戏系统上它只能说中规中矩，基本没有改变甚至还退回了之前的设定上去（那个可以无伤推开丧尸的技巧个人觉得与其说是系统设定不如说是判定程序上的运算错误）。从bio3到veronica，基本是截然相反的做法，同时也得到了相当有差异的广泛性的评价。这中间的问题出在哪？



系列的开山两作从很多方面带给玩家的感受都是新鲜的，充满了震撼力；到三代那个时候可以说玩家还没有显出多少对游玩方面的一成不变的厌倦心理。换句话说，这个时候大家的期待更多的并不在于动作性上怎么变，而是更关心这个故事的发展。虽然说老实话，生化的主体情节其实也就是当初那种欧美恶心恐怖剧的类型，但通过在细节上的很多修饰游戏显示出了颇为写实的世界观。虽然我的一位学医的朋友对其中关于病毒方面的“业余”描写颇为不齿，但毕竟我们玩游戏的没必要都拿着专业眼光去看待吧。话说远了一些，说回三代来，它的重点与当时大部分玩家的期待相悖，人们等了那么长时间结果还是在浣熊镇里晃悠，这未免让人有些不能忍了。从某种程度上说，销量反映的是购买的惯性，事后的评价才是真实的感受。

等veronica来的时候玩家的心理又变了，似乎很多人会觉得对于这个游戏我不要再期待什么故事了，游戏还是拿来“玩”的才是正道。其实放开对故事的期待或者漠视不说，仅从市场发展的必然趋势来看，玩家越来越看重的是“可以在第一时间得到刺激或者感受”这个部分，从现在游戏类型的新老交替，不同的类型间萎缩与崛起并存就可见一斑了。换句话说，对游戏系统的要求上升到了第一位，veronica不仅投错了DC这个胎，可以说也投错了时代，如果它同bio3交换一下发售的时期也许今天的生化就是另外一个局面。当然这仅仅是如果。其情节在使fans赞颂的同时却无法令人看到一个更光明的未来，从后来NGC上的作品走向可以看出，veronica中的一番苦心几乎全成浮云，它的意义，止于其本身。

NGC上的生化，制作的态度是诚恳且用心的，但系统却依然没有根本性的变革，情节上除了客观无法避免的重复之外甚至开始了倒退，并以至于开始给自己已成熟的世界观上凿洞拆台。虽然bio确实在NGC平台上得到了确实的进化，但限于普及量等等问题落到了现在这个局面——这已经不是一个软件可以独立抗衡主机的年头儿了，从这个意义上说，生化，或者说它的决策者，再一次与时代擦肩而过。

我们看到生化的日趋没落，不在于它没有变化，它其实一直在改变，但更多的只局限于修补的程度；而更多的原因在于，它的变化没有跟上时代的要求，就好像在地铁站里茫然若失的旅客，与前进的列车错身而过，只留下一丝怅然的风。

未来的生化4带给了我们新的希望，它几乎推翻一切的设定正表明了变革的决心，作为玩家，也许会觉得有割舍不下的痛，但也许只有抛下过去才可以乘风前行。

飘然而逝的辉煌

PS时代顶级赛车游戏，NAMCO出品的“山脊赛车”系列，曾具有可以与GT系列一较高下的人气和表现。在当时凭借其自身单纯追求爽快感的游戏特色吸引了无数的FANS。然而令人遗憾的是，四代之后，这个系列便走上了一条逐渐消沉的道路，特别是其最新作：山脊赛车－革命（R：RACING EVOLUTION）。

山脊赛车－革命，这部为纪念赛车游戏诞生20周年而制作的游戏给玩家们带来的是失望。本作一改系列历来所具有的特色，竟然走起了“实车模拟”和“追求真实”的路线。光是这一点，就让众多该系列的老FANS们大跌眼镜。众所周知，而早以“真实”为主题GRAN TURISMO系列，已经在这一类型的赛车游戏中牢牢占据了王者的位置，真想不通，NAMCO为什么要采用这种无异于“鸡蛋碰石头”的做法。游戏的实际表现远不能和GT相比，最突出的一个表现就是，在驾驶车辆的时候感觉就像是在滑冰，车辆与地面的接触感



严重不足。尽管许多玩家在玩过这个游戏之后，都对NAMCO放弃曾属于山脊系列自己特色的做法表示不满。“偷鸡不成蚀把米”，是对本作失败之处最好的概括。

NAMCO或许也注意到了这一点，不知是否是出于要挽回一些颜面的想法，NAMCO在最近又推出了一部赛车题材的游戏——SRS，街头赛车联盟。然而这又是一款不成功的抄袭作品。游戏无论是在画面还是系统方面，都明显带有极品飞车7地下狂飙的影子。

在对于NAMCO的做法感到不满的同时，我们的心里也有着一丝的悲伤。因为不论是谁，都不愿意看到一个经典的系列就此沉沦甚至是消失。但愿这些仅仅只是NAMCO在进行尝试的过程中所迈错的一小步。对于NAMCO来说，是到了该好好反省一下自己的时候了，与其频繁地推出一些素质一般甚至是低下的作品，倒不如先好好进行一番思考，找回那些真正属于自己的东西。具有自己鲜明的特色对于任何一款游戏的成功来说都是至关重要、不可或缺的。从前山脊系列所取得的辉煌也正是来自于此。单纯的模仿决不是最终的出路，即使能够获得一些利益，但那也是暂时的，是无法让一个游戏拥有长久的生命力的。但愿NAMCO能够从失利中总结出经验和教训，在今后为我们带来真正精品的游戏。

再见，心中的痛

格斗之王，包括其背后的SNK，永远都不是站在FTG游戏的巅峰之处，但国人对它们的感情，恐怕却是相当深的，未必低于曾经带给我们最初快乐的街霸和CAPCOM。

但就是这个KOF，在经历了大蛇篇的辉煌之后踏上了下坡路，日益缺乏对判定精准性和对战平衡性的追求，却逐渐开始把重心放在了花哨的招式表演和新人加入的卖点上，人是走马灯般一个接一个地换，到后来几乎没有什么系统上的考虑了，似乎只是为了带给人一种新鲜感来招揽看客罢了。

平心而论，即便在KOF最辉煌的时候，它的平衡性相比之下也是很不够完善的，比如97，这一作在中国的影响力最大，但其平衡程度在系列中恐怕也是倒数的，人物之间的强度差异相当大。作为一款格斗游戏，既然有这样的致命伤为何还能如此流行呢？这应该就在于它带来的爽快感是压倒性的。平衡性的不完善从另一个角度来说却可以带来打击时"施虐"一般的快感，极快速的攻防转换节奏掩盖了其它一切缺陷，这不能不说是一个传奇。



到了KOF98，游戏的节奏慢下来了，这一点曾被很多人诟病过，但这种牺牲换来的是系统的平衡大幅进化，它实际上是最适合格斗比赛用的一代。一款格斗游戏若要保持生命力和号召力，有规模有组织地进行比赛是绝对必要的，在这一点上98的出现意义重大。

但就个人来看，这之后KOF开始了定位的紊乱以至于混乱，它开始搞不清一款格斗游戏中到底需要怎样的东西，于是每一代都开始像实验作品，这条路走不通了开始换另一条。在向其它FTG取经的过程中只学了人家的皮毛却看不到他人在喧闹华丽的背后仍然有着严谨的判定和精准的手感。于是我们看到了KOF越来越热闹，热闹到几乎恶搞的地步，中看不中用的招式比比皆是，连输入方法都开始让人摸不着头脑。

其实这些现象在现下流行的一些FTG中也都存在，但就正如前面所说的，KOF在表现文章上吸纳



了个十足但对于格斗的精髓——可以令他人效仿的系统，可以令他人称颂的判定…… 在这些年再也没做出什么进步来。一个援护系统几乎可以说是顽固地用了3代之后终于选择了放弃，在我个人看来那个系统除了让游戏变得更像毫无章法的乱斗之外没有其它意义。换句话说，KOF走到今天这一步除了FTG界整体的颓势影响之外，它本身的不思进取、缺乏有意义的改变是最大的问题所在。在它10周年的时候，透过那还算华丽的外表，我们看到的基本仍然是上个世纪90年代后期的KOF，这还真是相当不容易的事。

现在KOF10周年看上去搞得热热闹闹，但究竟有多少会让我们记住……

即时战略的笑话

指挥众多来自热门动画中大人气的机器英雄们，在游戏中将不同时空的敌我双方凑到一起展开"关公战秦琼"式的乱斗，这就是眼镜公司旗下超级机器人大战系列的魅力所在。尽管与火纹、皇家几乎是两种风格，机战系列作为战棋类战略游戏经典作品的地位是无需置疑的。

不过2003年10月30日发售的这款"超级机器人大战SC"则似乎是要将机战的发展方向引入一个完全不同的领域。在本作中，为了充分展现机器人们的魄力，游戏中对机器人以真实比例的方式进行描绘（之前系列中只有在新超级机器人大战中采用过这种方式），游戏由之前开发制作"机动战士高达·吉翁前线"的Beck负责开发制作。然而真实比例与大小的高达游戏受人喜欢并不代表将机战做成这样也能成功。机战并非只是高达的世界，里面形形色色的各种机器人恢复"本来面貌"后，对于习惯了Q版可爱形象的玩家可能完全接受不了——看看游戏中的盖特原貌，你对它有何感想？更再提那只万年不死小强波斯驾驶的垃圾机器人了。这一点在我国玩家反应尤为明显，因为我国机战玩家对机战的了解过程基本上是先从游戏才到的动漫，然后再回到游戏之中。对那些六七十年代早期机器人的造型，也顶多就是在游戏中感觉还不错，看动画都未必能忍受下去，何况如今正儿八百的"忠实再现"？



当然，本作受争议最大的并非是画面，而是其在机战系列中首次采用的类似即时战略游戏的战斗方式（实际上只是半即时而已）。在游戏中玩家并不能直接对机体下达指令，而是采取通过命令上的指示让其自动产生动作的系统模式，命令包括地图状态下的基本指令与战术方面的指令。由于采用的是即时战略游戏基本的索敌模式，所以玩家必须一边与伙伴通讯一边去搜寻敌人以完成任务。这种与传统机战系列完全不同的游戏方式在初期可能会让老玩家们感到新奇，然而若干话以后就会觉得厌烦了——有创新自然是好，然而作为系列中的一款作品却几乎在游戏中很难找到机战系列的影子和气氛，就实在让机战迷们难以接受了。（不要告诉我登场的不还都是那帮机器人吗？如果我拿他们做一款格斗游戏，难道还能算是机战？同理可证）。尽管不像火纹对战术上的要求那么严格，机战中对策略的运用同样也是必不可少的——金手指修改者、N周目通关接改造记录以及练级狂除外。而SC中更着重的则是在战略层面上，同时由于是即时战斗，游戏对战斗场面的刻画从某种程度上来说倒类似于火纹了，要不是还有一个超必杀的设定还基本看得过眼，系列招牌的大魄力华丽战斗画面就几乎要成为架空。而这一点，却是机战系列的首要精华所在！看着自己喜爱的主角和机器人念出经典的台词以华丽的必杀技结果掉敌人是机战迷的一大癖好，所以我们才会经常听到机战FAN张口就来且倒背如流的众多台词。这一点也是SC最大的败笔！机体在战斗中无法修理、过关后也不能恢复等设定也还能忍受下去，不过谁能够忍受没有了精神指令的机战？！同样也是机战系列独有的亮点，在本作中却被彻底取消，老玩家们玩起来自然手生的很。可以说，SC已经完全脱离了机战系列，将其称为外传都不够资格。

即时性与动作性增强的进化路线未必适用于所有游戏，起码不适合于机战。即时属于SD，动作属于高达，所以我们才又能看到回归系列特色的机战MX，所以我们才又能看到以动作游戏登场的ACE不再沿用机战的名称。可惜的是，SC给机战系列带来的这一败笔却再也无法抹消得掉。

穿上生化的马甲就能成功?

1998年3月29日，史克威尔将改变自日本作家濑名秀明的同名畅销科幻小说"寄生前夜"搬上了PS的舞台。游戏中，为了阻止进化后的线粒体控制人类，纽约第17警局的年轻女警探阿娅独自担上了拯救世界的重任。本作凭借将动作要素融合到RPG中的独特战斗系统、充满未知要素的道具合成与改造以及寓意深刻而又节奏紧凑的故事情节等获得了广大玩家的好评；业界也对此种赋予RPG游戏新形态的做法普遍持褒扬态度。然后，1999年12月16日，在万众期待之中，续作PE2终于正式发售。结果，却令人大跌眼镜……

在很多人的印象中，续集似乎一定就会延续前作的风格，通常只会对游戏系统加以改进或是添加新的要素；而要像PE2这样做到对前作的完全颠覆恐怕只有史克威尔这样勇于创新的厂商才能做到，而且还是完全交给新成立的大阪制作小组独立制作。可以说，史克威尔这种大胆进取的精神是非常值得赞扬的，不过对于PE2这款游戏本身而言，恐怕是过大于功了。

在PE2中，完全取消了升级的设定。本作和生化一样，游戏中的人物不会有能力值的升高以及等级的提升。战斗中所获得BP的用途是为了获得阿娅尚未觉醒的十二项技能。阿娅的最大HP和MP是由所装配的衣着所决定，它们在受伤时不提供额外的保护。一旦拿走任何衣着，阿娅的HP和MP值就会恢复到原来的最大值（当然也可使用类似蛋白质和唇膏的东东来增加她的HP和MP值）。可以说，PE2已经完全脱离了前作的形态，从RPG直接跳到了AVG——而且还是活脱脱的一个生化翻版。不论是游戏系统还是操作设定，在PE2中我们会随时看到生化的影子。如果说有什么明显的不同点，那就是主角所面对的变异怪物们一个是受病毒感染，另一个的元凶则是线粒体。

寄生前夜诞生的那段时间正是CAPCOM的生化危机系列大行其道的时期。生化危机的诞生和高人气为解密类冒险游戏开创了一条新的道路，其后跟风之作无数。史克威尔即使要做类似游戏的话也是应该单独开发而不是让PE2走这条路。PE所获得的好评正是可以加以利用将其在新形态RPG道路上的探索更进一步的良机，谁也想不到期待近两年的续作竟然会摇身一变，成为又一款生化。

是制作小组找不到让PE继续进化下去的方法，还是在动作方面的"进化"过了头，最后收不住脚导致二代演变成如此的地步，这些都没有人能够知道。不过我们都知道，跟风之作鲜有获得成功的例子。即使是做成动作型冒险游戏，在生化阴影笼罩的天空下要想打出一片天地没有足够的亮点是行不通的。而PE获得成功的三大法宝：战斗系统、道具合成改造以及剧情设定在PE2向AVG转型的过程中所起的作用实在是有限的很。冒险游戏在动作方面的要求本来就很强调，动感的战斗系统只能在当时的RPG游戏中出彩；道具合成则很明显是RPG游戏擅长之处了——有谁玩生化的会整天没事去钻研怎么合成吗？他们最关心的是如何最短时间通关而已；至于剧情



方面，就更不用说了：没有原著小说的支持，PE2中的故事设定最多只能用一般水准来形容。放弃在RPG中所获得的支持与进步，又在自身毫无任何优势可言的情况下进军AVG，PE2的处境已无需多言。如果不是有很多人冲着史克威尔这块金字招牌，如果没有前作的成功，只怕PE2会摔得更惨。

恶魔本为虚幻的艺术

恶魔城系列自1986年推出首部作品以来，便有人为其中古堡的魅力与虚幻的故事所吸引。之后的几作也都有着不错的口碑，即便是该系列的难度较高，也不能阻挡众多玩家对这一系列的喜爱，这种热情到1997年推出PS版的《月下夜想曲》时达到顶峰。之后GBA上的作品延续了《月下》的辉煌，人气有增无减，但同时N64和PS2上该系列的两部作品使得《恶魔城》的前途令人担忧。

恶魔城在PS之前的数款作品其实都是大同小异，基本上只能算是传统的ACT游戏，因为打杂兵、拿道具、打BOSS然后开始下一关的既定模式已经被用于无数的ACT游戏当中。缺乏新意的《恶魔城》眼看已经到了山穷水尽的地步，谋求新鲜的要素变成了当时《恶魔城》急需解决的问题。说是借鉴也好，说是抄袭也罢，当时《银河战士》的"先进ACT系统"着实让KONAMI眼前一亮！《月下夜想曲》中我们分明能够看到《银河战士》的影子。譬如关卡不再有明确的细分，人物加入了升级和习得特技的类似RPG的系统，还有就是游戏中加入了即时查看地图——现在没有人指责《恶魔城》的这种近乎抄袭的借鉴行为，原因就在于他将这些原本不属于自己的要素糅合得太巧妙了。取消关卡的细分能让玩家在玩游戏时有一种一气贯通的爽快感，定点记录的方式也令玩家可以自由支配自己的游戏时间，升级和学习特技的设定大大增加了游戏的乐趣，随时查看地图既方便了探索新的领域又显示了游戏的庞大，突出了恶魔城堡的气势。可以说KONAMI借鉴了最适合自己的先进经验，再加上PS对于2D游戏的超强表现力，难怪今天这款游戏在众多玩家的心中依旧占据着极重要的位置。

说了这么多，我们想表达的到底是什么呢？其实是一种对于经典游戏曾经辉煌的怀念以及前景未知的担忧。游戏进入了3D时代之后，似乎不把游戏与3D扯上点关系就会显得有些落伍，但是真的每一款游戏都适合3D化吗？肯定不见得。N64在1999年连续发售了两款恶魔城游戏，但是与前作相比完全不是同样的感觉了，简直像是款素质平平的新游戏，归结其原因，就是3D化。

N64的3D表现能力还是非常有限的，相比2D的恶魔城来说非但不会因为3D而显得华丽，相反倒是更粗糙了，包括以往的游戏感觉，在N64上的两作中都荡然无存了。相信当这两款作品发售的时候，恶魔城的FANS都会担心这一系列从此改变风格，但是GBA上的三款作品重新给与了FANS们希望。系统的不断更新，但是感觉重归《月下》的定位实在是太适合恶魔城了。也许这一系列不能一直这样下去，但是在没找到合适的进化方案之前，贸然地改变肯定是要吃亏的。PS2的3D机能相比N64是有很大提高，可是结果怎么样呢？玩家们并不会只期待游戏3D化，实实在在打动玩家心的东西才能取得成功。希望《恶魔城》系列能早日找回自己，否则它将会是下一个即将没落的经典。



已成强弩之末的弹头

《合金弹头》也算是SNK的一部经典射击大作了，其初期给人的印象就像是Q版的《魂斗罗》。因为《合金弹头》刚推出的时候恰逢射击游戏缺乏大作，这款作品既充满了火爆刺激，同时整体风格轻松幽默，游戏中包含的要素非常丰富，所以在当时引起了较大的反响也就不足为奇了。随后2代、X、3代的接连发售也都取得了极大的成功，这一系列在射击游戏领域一度达到了不可撼动的领袖地位。而随着SNK的英年早逝，以及后来冠以"PLAY MORE"再生的韩国公司所推出的4、5两代游戏的问世，该系列似乎开始走下坡路了。难道经典都逃不出没落的命运，《合金弹头》的灭亡已经无可挽回了吗？

SNK是一个善于创造经典的公司，旗下《格斗之王》、《侍魂》、《饿狼传说》和《合金弹头》等游戏都曾在各自的游戏领域达到过别人无法企及的高度。但是这一款款作品都没能摆脱最终走向低迷的厄运。从这一点上看，一定是有一个共同的原因影响到了每一款游戏，而这个原因说出来，大家必然也不会感到意外，那就是SNK的倒闭。

首先是软件的断层。一段时间没有了SNK后，其原本的名作都不能像原先那么确定发售了，时间上拖得久了，加上别的好游戏不断推出，人们对于原来的大作就会减低热衷度。同时因为怀旧情结的影响，如果续作能够推出，那么人们对新作的期待值也会增加。因为前几作给人留下了太深的印象，人们心里可能还盼着该系列能够重现往日的雄风，所以万一有一点不如意，那么游戏的口碑就会大受打击。其次就是游戏的风格。SNK PLAY MORE不等于SNK，虽然制作的是同一系列的游戏，但是风格方面的差异就足以引起许多怀旧玩家的不满。可以说现在很多原来SNK的作品现在都深受其害。《格斗之王》的形象重新设计之后骂声一片，《合金弹头》也不例外，虽然改动不是很大，不过现在口味越来越挑剔的玩家还是不喜欢变得野性十足的角色形象。《合金弹头》的没落当然只有一小部份原因可以归为风格的变化。从4、5两代中可以看出，不善创新才是现在这款游戏的大敌。先看看3代吧，关卡场景的设计包括大海陆地和宇宙，可谓变幻莫测。可供乘坐的交通工具极具创意，特别是大象的加入给人一种意外的惊喜！关卡的分支更是巧妙之极，大大增加了游戏的可探索性。反观4、5两代，4代的关卡基本上就是陆地，可以乘坐的东西也并没有给人留下太深的印象，也许该作的分支路线还值得一提，不过有一关"生化危机"和木乃伊的分支明显就是照搬2代和3代中的剧情了。至于5代，关卡倒是有空中有海洋，不过超短的游戏流程和少得可怜的游戏分支实在让人觉得这款作品有仓促赶成之嫌……种种。《合金弹头》系列以3代为巅峰已经是不争的事实，未来再度抬头的机会又有多少呢？



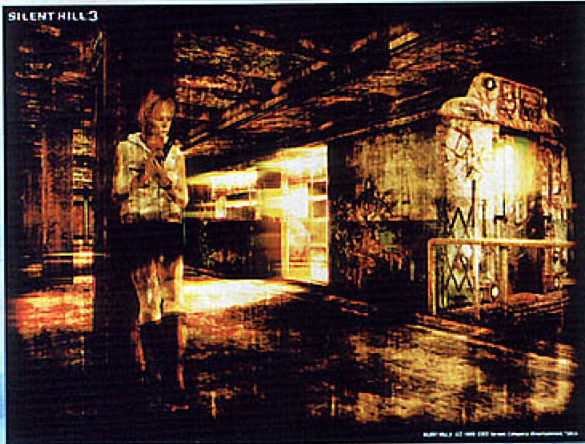
《合金弹头》在GBA上的新作就快要与大家见面了。不断延期使得大家对这款游戏又是充满了期待，号称首次加入的卡片要素不知道会不会讨老玩家的欢心，如果再次失败，那么我们也只能为另一位老朋友的离去而祈祷了……

雾里看花，但我却开始看不清

曾经是默默无闻的作品，现在已经变成了游戏界有深度和思想的代名词之一。但所谓物极必反，盛极必衰，silent hill竟也有了步上暮色沉沉之路的征兆。

故事的开端在1999年，那个时候人们第一次领略到这白茫茫、雾蒙蒙的一片原来还可以带来这么大的恐惧。"看不见远比看得见更可怕"，这个精髓思想一直贯穿了系列始终，如果可以不算4代的话。

4代给寂静岭的fans们开了个大玩笑，满怀期待的游戏竟然以一种逻辑混乱的半成品状态就登场了。简陋的情节、苍白的人物，靠着前几作留下的一些痕迹硬是涂抹成了一部游戏，这种把正传沦落成附庸的制作态度实在令人难以接受。有的人玩寂静岭是为了解谜和恐怖；有的人玩寂静岭是为了解读其中的宗教和世界观。对于前者，就像前面所说的，在这次的最新作里面几乎找不到太多恐怖的感觉了。没有了雾、一切都那样透彻、很多时候明亮宁静得几乎令人产生了玩的不是寂静岭的错觉。取消了神秘感和虚无感的做法是本作最深受批评的一点。传统可以改变，经典可以颠覆，但不能忘记的一点是做一个游戏的目的是什么，它要带给玩家什么。现在的寂静岭把它的恐怖手法给扔掉了，不是绝对不可以，但同时它带给我们什么新的亮点和足以替代这种恐怖感的元素了吗？似乎没有，这就好像我还没有买空调就把电风扇给砸了。人们对未知和隐讳的暗示总是在充满了惧怕的同时又很好奇，所以以前的手法并未过时，在这种时候同过往经验做如此"恩断义绝"的割离，出于追求变化的考虑是有的，可是怎么能够还未设计周全就行动呢？好比一个人卖了旧房子请搬家公司抬走了所有家当然后说哎呀我还没找新家呢……新作中加强了动作性，但当然的，这部分的表现同"专业"的ACT游戏和对战游戏相比还是差得太远，所以问题又来了，加强游戏中这么一个冷门要素是为了什么？难道真的期待有很多人会为了一把斧子和几根棍子来购买这个游戏，还是说有很多人之前就是为了动作性在玩寂静岭？





再来看看后一种玩silent hill的人，他们为了要探索游戏的深层次寓意和内涵而深深迷上了这个游戏。从心深处其实对黑暗有着莫名的好感，他们会认为其中隐藏着自己没有的东西，自己想要的东西。寂静岭正好可以满足人们心中这种潜藏的也许自己也并不知晓的欲望。二代对人的心理层面的刻画和解构几乎达到了出神入化的地步，投入其中的玩家甚至会感同身受地背上一种负罪感，这种神来之笔是无法刻意为之的。一、三代更为侧重的则是具体的宗教描写，这同样给喜欢分析研究的人带来极大的乐趣。当然这一切的前提都要建立在编剧的严谨上，4代在这一点上做得相当令人不满意，牵强之处随处可见，一种临时赶工的痕迹十分明显。

寂静岭的将来何去何从，现在就好像它那个世界中的雾一样一片迷茫。

NAMCO力作气势大减，3D格斗难挥铁拳

1995年，《铁拳》从街机上登陆到PS主机，[illegible]了每一位热爱格斗的玩家。之后的2代将铁拳系列的风格确定了下来，并且与当年红极一时的《VF》系列不相上下。到了《铁拳3》推出的时候，这一系列已经基本超过了对手，在3D格斗领域的地位达到了顶峰；进入PS2时代后《VF4》也投到了索尼门下，两雄相争的形势下，两个系列的新一代作品互不相让，但是明显《铁拳4》的后劲不足，相比之下略逊一筹。其实《铁拳TT》的表现还是非常出色的，本以为作为正统续作的4代能再创该系列的辉煌，没想到该作就像它自己设定的游戏时间一样，渐显老态了。



现在《铁拳5》的宣传铺天盖地，从目前发布的图像来看该作还是值得期待的。但是现在还不是盲目乐观的时候。想当初《铁拳4》还不是一样说得天花乱坠，可实际上并没有给人太大的惊喜。

3D格斗游戏能够存活至今的几个系列都是保留了自己的特色才维持了自身的生命力。《死或生》系列众所周知，靠的是拥有近乎畸形身材的MM还有强大机能支持下的绚丽背景，像格斗的感觉等等都被放到了次要位置，因为玩家关注角色的新服装也会比角色的新功夫多。《VF》系列的特点就是格斗的真实感，每个角色的招式都有板有眼，每种功夫的表现都十分严谨，同时在画面上也尽量追求真实与魄力。另外，道具的收集也算是该系列的一个突出的特点。而《铁拳》系列，给人印象最深的就是无比精彩但又有些夸张的攻击方式。虽然有时显得虚假，但是更多的人喜欢那种由虚假所构成的令人血脉喷张的画面。其实每一款游戏在保留自己特色的前提下尽量做一些革新，争取每一作都有令玩家感到新奇的要素，那么它的生命力自然就会长许多。



前面似乎把话说得简单了一点，但其实事情就是那么简单。《铁拳4》的境遇基本都可以归结为“忘本”两个字上。《铁拳》的风格其实从名称上就能够得到最好的诠释，那就是硬派！想当初3代上的保罗、三岛平八、风间仁等都是硬派格斗家的代表，其他角色的招式也都几近华丽和火爆。回想当时将对手打至浮空后那一串串精彩的连续技，简直太有趣了。因为玩游戏的目的就是为了追求那种不真实但是足够刺激带给我们的快乐，当时的《铁拳3》确实做到了。以至于现在，豹王的经典十连技仍旧为人津津乐道。有鉴于此，4代的轻飘成为该系列的败笔也就不用我在这里多费口舌了。

现在说《铁拳》系列已经走向没落，那是不负责任的一派胡言。起码《铁拳5》没正式推出之前，谁也不能妄谈功过。不过玩家们现在在期待新作的同时，也都担心以前的感觉是否能够找回。这是所有喜欢铁拳的玩家的心声，如果背离了自己原本坚持的东西，那么就等于抛弃了自我。

那一道剑光中的残缺

所谓一闪这种“瞬间决胜”，讲求对反应和判断极度精准的游戏概念应该不是这个系列最先提出来的，但也没有几个游戏可以做到像鬼武者这样把这种电光石火间的刺激和爽快感阐释得如此淋漓、如此精妙、如此的“喧哗上等”。

但似乎大部分游戏系列都逃不开这个“二代王道”的怪圈，鬼武者也未能幸免。一代是还颇带着“生化式AVG”性质的半探路作品，但到了二代其完成度之高实在是令人击节赞叹，从画面表现到系统甚至各要素模式无一不令人感受到制作者的诚意和水平。对“一闪”概念的强化更是带给玩家一种无法言喻的震撼。情节上虽然是把几个其实毫没关系的人硬扯到了一起，但那种古色古香的纯粹的日本战国风味给人的感觉十分好，从这个故事构架中我们可以感受到一种很纯正的文化底蕴，并几乎可以体会到武士的那种风骨和魅力。

可惜，这一切在三代中被改得面目全非。

我并不是想说三代做出变化很糟糕，这个东西本来就没有一个定义的，谁也不能说二代就是公理和不能更改的范本。但事实是三代那远低于CAPCOM所期望的销量以及玩家间对其品质的广泛争议都能表明这是水平下降的一作。首先是系列的最大卖点“一闪”，制作方对其发生有效判定的时机几乎是更改到无法理喻的程度：很多时候不再是像前作那样可以揣摩着敌人的动作和发力而可以感觉到某一招的一闪时机，在三代中这个判定变得十分诡异，给人的感觉几乎就是制作人把一个动作分解成多少帧，然后抓阄儿决定把一闪时机放到哪些帧上去，完全无视这个动作本身实际的演出效果和运动轨迹。当然不是说做成这样就不可以，但像前作那样配合着动作的出招、发力来决定一闪时机岂不是能更好地表达ACT游戏中的“动作”这两字的涵义？这样玩家也可以更自然和流畅地战斗。现在这个样子在一定程度上可以说是变成了“背版子”的感觉了：我们要硬记下那些出招时机，再显得有些僵硬的杀敌(要与鬼武者3中那极快的速度混淆，我的意思是在屏幕上人物来回窜动一闪的同时，我们的运动神经却总是要被迫做出比敌人动作或快或慢上数拍儿的反应，有的时候真的是一种煎熬)。

实际上我们也不能对三代的这个改变苛责太深，因为对于每一个以讲求动作精准性和反应敏锐性的ACT游戏而言，其实它微妙的、最佳的处理就集中在那某一点上，抓住了，就成为了杰作；但同时的，也不存在另外的“最佳处理”。如果要再想创造之前的高度甚至超越，就要彻底把之前的东西推翻，另起炉灶，否则过往只会成为一种桎梏。

但C社脑筋最为秀逗的一点还在于把情节恶搞和大杂烩得太严重了。虽然现在是快餐文化流行，虽然ACT游戏的第一重点不在于剧情，但也不要因为这样就胡编乱造活马当死马养啊。其实故事具体内容怎样确实是次要的，但一个游戏的成功需要是多方面元素的配合，这其中就包括氛围的营造，三代里面非要把现代巴黎和古代日本扯到一起，来回切换间我并没有感受到多少所谓的神奇和玄幻，而只是一种不伦不类，一种对原来浓郁的武士风格的摧毁。当然，还是那句话，事情本没有定论，谁也没规定鬼武者就只能说战国，但现在这种杂糅就好像看到古日本歌伎涂着浓妆拿着电贝斯唱摇滚一样令人哭笑不得。

凄婉不再、深情不再、悲壮不再，但我们真的不想看到鬼武者不再，CAPCOM不再。



Editors Voice

编辑点评

Console Games

9月2日 ▸▸▸ 9月16日



PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印像感受游戏

纳斯卡赛车2005 逐鹿冠军

NASCAR 2005 Chase for the Cup

8月31日 NA RAC



- PS2/XB/NGC
- EA SPORTS
- 49.99美元

著名赛车系列最新作，各方面的表现都很不错。单机为1-2人游戏，对应online竞赛，支持480p以及宽银幕显示。游戏的开发小组为EA Tiburon。

赛车游戏出到今天这个份儿上，恐怕玩家也不会奢望看到什么奇迹。所以尽管该游戏在爽快感希望体现一些“集大成”魅力，但是给人的第一印象仍然“不过尔尔”。尤其是车体与地面的契合，略显简陋一些，而BGM也没有给人留下多少深刻的印象。难度或者手感，这是个见仁见智的问题，个人认为游戏中似乎有一些山脊的影子，部分的赛道的描写相当流畅。

据说本项赛事在国际上能够和F1这样的比赛并列，看来也是非常有地位的，但我除了觉得F1比赛占用了意甲转播时间之外就对赛车没有任何感觉了。游戏做得还算勉强吧，总之追求的只是赛车和赛道的真实度以及画面效果，其他的也就谈不上什么了，标准的美式游戏。游戏的解说和气氛什么的做得还算到位，喜欢赛车的朋友可以一试。

代表美国顶尖赛事的NASCAR有着可以媲美F1和WRC的实力与水平。这次相关游戏最新作果然也没有浪费掉这个名头。尽管相较于其他赛车游戏，本作的画面可能略显粗糙，不过操作手感非常的好，相当爽快！比赛中菜单的出现次数再次减少，让人能够更加专注于赛车本身；由著名汽车赛评论员BillWeber配音的评论大幅增加了临场感。不可多得的赛车游戏大作！

进入游戏，激烈火爆的音乐就令人精神一振，果然这款NASCAR2005属于那种标榜速度感和爽快度的赛车游戏。各种详尽的设定、良好的手感和BillWeber的实时评论，玩起来都给人以身临其境的投入感。另外值得一提的是，游戏的音效也相当出色，使临场感倍增。惟一的美中不足是画面给人的感觉稍嫌粗糙。

http://www.easports.com/games/nascar2005/home.jsp

随身玩伴 多罗盛会

どこでもいっしょ トロといっぱい

9月2日 JP ETC



- PS2
- SCE
- 6,090日元

可爱的多罗已经可以说是索尼游戏方面的标志和代言之一了，本作将对应EyeToy以及PlayStation BB Unit，相信会有很多十分新鲜的玩法。

多罗是个特例独行的偶像，在它（他或她）的游戏中追求爆机永远没有任何意义。本作仍以“了解更多”和“倾诉更多”为核心，通过与多罗聊天让人们从一天繁忙工作中解脱出来。新加入的“黑猫”是一个更为匪夷所思的任性角色，它与“白猫”的关系则是一种极具人性化的体现。而其中的许多细节设定也别有一番韵味，这恐怕是一般流俗玩家所难以体会的。

这只三角脑袋的小猫的魅力还真是大呢。游戏继承了系列一贯轻松可爱的风格，与多罗同行的惟一职责就是要教这只小猫说人话，还有社会伦理道德（怎么感觉像教MSN机器人聊天），看着这家伙慢慢地懂事了，自己感觉也还不错。游戏中黑猫的出场明显比系列其他作品都要多好多，日本以此为题的同人漫画最近也很多。本作强烈不推荐给日语水平3级以下的同学享用。

“盛会”是纪念多罗五周岁生日的第二弹作品，玩法延续了系列独特的语言教学育成系统，以培养和交流为乐趣。不过游戏的舞台与前作有了很大的不同，可以活动的场所反而变小了。登场角色也有了变化，加入了一些新的角色。由于本系列涉及的日文比较口语化，所以对于我国的大部分玩家来说，虽然很难拒绝可爱的小猫，但语言差异却是难以逾越的障碍。

多罗实在是可爱啊！这次它不再仅仅是和人类打交道，还要想办法和一群野性难驯的黑猫打成一片。当然，语言在该作中仍然是最重要的关键。玩家必须将各种文字的知识教给这群小猫。体验轻松幽默的玩法，看看黑猫们身上写满各种古怪有趣的文字，欣赏清新自然的画面，这样的游戏令人觉得非常惬意。抛开语言鸿沟的问题不说，本作实在是调剂口味的最佳选择。

http://www.dokodemoissyo.com

终结者3 救赎

Terminator3 The Redemption

9月7日 NA ACT



- PS2/XB/NGC
- Atari
- 39.99美元

又一部来自于电影的游戏，不过这次除了阿诺州长的号召力之外，游戏本身也有可圈可点之处。游玩人数1-2人，采取多平台发售策略，三大主机都有登场。

美国州长在这款游戏中的表现可圈可点，T850的强悍和不可摧毁的力度感被完美地移植了过来——尽管“终结者”的题材在今天看来已经略显过时。从操作角度讲，本作明显带有美版味道，对于不常接触“第三人称”的玩家而言，熟练调整视点大概需要一个过程。此外，全3D的极强临场感，以及各种弹雾的特效也很容易让人产生好感，可见电影还是给制作人带来了不少灵感。

又是阿诺舒华辛力加……这个电影还跑来做游戏骗钱了。不过游戏的画面和火爆的战斗效果做得还是不错的，尤其是重型武器满大街随便拣，拿起来就可以突突人，感觉挺爽。还有各种乘物种类也很丰富，从汽车到飞行器什么的都有，可见战斗的激烈程度。手感要说还是不错，只是准星……有拖慢耶，瞄了半天打不到，停在一处瞎突突倒打中了，算是遗憾之一吧。

虽然也是3代，但与电影不同，游戏的故事内容几乎都发生在未来的机器人战争世界。游戏采用第三人称视点，3D画面和人物动作逼真流畅，类似好莱坞的电影感觉非常强烈。另外，游戏中可供选择和所缴获的高科技武器相当的丰富，战斗的场面也更加火爆和震撼，临场感颇强。以阿诺为原型的终结者造型也非常的细致，受损后的样子和状态与电影都很接近。

光是靠着阿诺酷脸和电影的知名度，本作就足以大卖了。游戏以第三人称视点为主，不管是开枪、打斗还是躲避动作都相当流畅。个性的充电方式以及抢夺到车辆以后，一边操纵机关枪狂轰乱炸一边碾压敌人或者将只剩半截的敌人一脚踹下车，玩起来实在是爽。随着不断遭受攻击，阿诺也会逐渐露出金属骨架。再加上漫天的火力网和残垣断壁，充分强调出未来世界的悲壮气氛。

http://atari.com/terminator/

生化危机 爆发 档案2

Biohazard Outbreak File[illegible]

9月9日 JP AVG



- PS2
- CAPCOM
- 7,140日元

游戏追加了新的场景和任务，[illegible]大的收集要素相信也会[illegible]步加强，但最大的遗憾[illegible]有硬盘下的较长读盘时间，[illegible]居然比前作还要长。

不能否认“生化”在[illegible]但却已无法再被称为“[illegible]”[illegible]络化的第2代以动物园作为[illegible]明显，这为各种变异生[illegible]打下了伏笔。除去一系[illegible]让人一饱眼福以外，动[illegible]种机关，以及角色一如[illegible]动作已经让玩家感到厌[illegible]面同样缺乏一些足够有杀[illegible]点，从这一点上看，CAPCO[illegible]需要一些变革的决心。

虽然从外表看起来和1代[illegible]（实际上也就是个资料片），[illegible]戏的素质还是非常高的。[illegible]动作和系统等使得原本就[illegible]的系统显得更加出色了，[illegible]从画面还是操作性乃至可[illegible]非常的高，继承了天尊一贯[illegible]平。但没有新人物加入算是[illegible]足，而且对于我这样没线上[illegible]家伙来说本作至少失色[illegible]

与前作相比，这次的画面[illegible]一步的提高。在系统方面[illegible]不少改进，比如按住L1和[illegible]持始终面对敌人行走，受[illegible]爬行状态后还能捡起与角色[illegible]度的道具等；每位队员也[illegible]增加了新动作。手感仍然[illegible]可继承前作服装等的设定[illegible]玩家。游戏的读盘时间仍[illegible]强，变异象给人的压迫感[illegible]

作为生化系列的最新作，本[illegible]保持了以往的惊悚度，系[illegible]不小的改进，然而玩家的胃[illegible]是那么容易满足的。由于本[illegible]以多人合作，每个角色发[illegible]长的连线游戏方式，所以一个[illegible]时会丧失不少乐趣，但有[illegible]可供选择，所以在难度上还[illegible]问题的。游戏的操作手感[illegible]大象、狮子等T病毒感染[illegible]手，魄力更远远超出僵尸。

http://www.capcom.[illegible]jp/biohazardoutbreak/

官方网站

Editors Voice

编辑点评

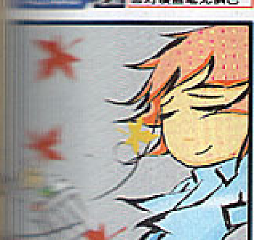
Console Games

9月2日 ▶▶▶ 9月16日









三国志IX 加强版

三国志IX パワーアップキット

9月2日 JP SLG





- PS2
- KOEI
- 11,340日元

要素追加后的再版，一些模式及道具等等都有所变化或增强，游戏人数1-8人，对应PlayStation BB Unit，不过一版再版的东西为何仍然要卖得这么贵？

玩过了电脑版之后再玩这款游戏简直不像是同一款游戏，进化的要素太多了！首先是在登录新武将时可以延续真三国无双3的记录，并且可以在游戏中养成任意一名武将，另外画面细节的进化就更使游戏显得华丽无比！不过在剧本方面就没有电脑版那么多了，尤其是IF剧本，小沛最喜欢的"王侯将相本无种"就没有，这是惟一遗憾！

••••••••••••••••

正所谓"天下大事，合久必分，分久必合"，光荣推出的"无双"系列跟"三国志"可以互动记录，算是对这句话的一个"诠释"么？家用游戏平台上"三国志"系列的推出速度一向慢于PC版本，但却总有PC版所不能具备的特色。PS2版9代加强版也算是继承了这一特色，不过游戏操作有延迟的缺陷，加上电脑思考速度还不够快，所以难免令人感觉不佳。

••••••••••••••••

虽然并非原创游戏，但仍能看见很多改变。游戏加强以及更加自由化了"育成"这一概念，比如可以把普通兵士培养为自己中意的武将，游戏的策略和内政方面以及敌方的AI都分别做了增加和强化。这些都进一步满足了玩家对于"成长"和"战略"要素的要求。但毕竟此前在PC和PS2上曾有数个版本登场，玩家的新鲜感已经不再，如果并没有接触过之前版本的话倒可一试。

••••••••••••••••

为了使三国系列玩家获得更多的游戏乐趣，光荣在这个威力加强版中追加了许多新要素，尤其是众多的分支剧情会让fans有再数次游戏的冲动，只要在规定时间里满足一定的条件，就会触发特定的历史事件。武将育成系统和AI系统都有了很大增强，数据设定也变得更加灵活，方便玩者更容易创造属于自己的三国历史。还有就是本作可与"三国无双"产生互动。

官方网站 http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/san9/index.htm

火爆狂飚3 狂放

Burnout3：Takedown

9月7日 NA RAC





- PS2/XBOX
- EA GAMES
- 49.99美元

十分崇尚"自由疯狂"的著名赛车游戏。游戏品质优秀，即使你不是赛车游戏fan也推荐尝试一下。支持480p及宽银幕显示，最多可以16人联线竞赛。

有史以来最令人热血沸腾的飞车游戏！我觉得用这句话来形容它决不为过！BURNOUT3的游戏方式为我们展现了最为真实的赛车世界，同时故意制造大型车祸的模式更能让玩家体验到超过动作大片的精彩刺激！爆炸的效果逼真而且细腻。本作的难度的确不低，不过这种难度绝不会令玩家望而却步，反而能激起更大的挑战欲望！评价：神作！

••••••••••••••••

最好的赛车游戏是什么？如果原来GT系列是不二的选择，那么现在BURNOUT3则是给了我们一个全新风格的绝佳选择。该系列在速度感上夺目的处理手法令任何人都会忍不住高呼过瘾，将其它车辆挤飞的快感更是令人欲罢不能。更加刺激的破坏模式，将人的破坏欲望增加到了极限，各种角度下的回放，也是欣赏破坏快感的一个重要方法，本作在各方面可都算是做到了极致。

••••••••••••••••

无论是画面还是竞速表现都相当令人震撼的作品：对那种疾驰带来的爽快感，乃至对竞赛规则的诠释都超出了一般赛车游戏的定义概念，游戏在高速躲避或者炸裂一般的冲撞中把"刺激"两个字表现得淋漓尽致。在极速中的高度兴奋和快感过后能获得一种精神上的解脱和放松，一个赛车游戏做到这样，个人觉得真的已经足够了。

••••••••••••••••

这是款与一般的竞速作品大相径庭的赛车游戏系列，倡导的是"撞击和摧毁"，并引发壮观震撼的连环车祸，体验现实生活里"不可能的任务"。最新作的3代，借助优秀的特效引擎，给玩家呈现出华丽的视觉效果，充分体验疯狂刺激的飙车乐趣。游戏的模式非常丰富，种类众多的车辆和道路可供玩者选择。有的赛车迷刚开始玩会有些不适应，可一旦上手将欲罢不能。

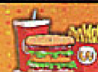
http://www.eagames.com/official/burnout/burnout3/us/home.jsp

多罗罗

どろろ

9月9日 JP A·ACT





- PS2
- SEGA
- 7,140日元

根据手冢治虫大师的漫画改编而成的游戏，其中文版是和日文版同时推出的，游戏人数1-2人，在一些时候可以让朋友控制多罗罗与百鬼丸一起行动。

就冲着中文版与日文版同时发售，我已经决定第一时间将其通关了。这款游戏的故事实在是设计得十分新颖，就是难度有点高。第一章的BOSS我竟然打了三遍！而且48个妖魔并不是一定会碰到，有时候需要多罗罗协助寻找才能发现其藏身之处。要想完美通关的话，只玩一遍还真不行！与无双系列相比其动作性也是有过之而无不及！

••••••••••••••••

虽然这款游戏独具的特点并不突出，但各个方面制作的水平都算上佳，尤其是在动作打击感上，绝对没有辜负世嘉动作游戏硬派的传统，动作连贯流畅，打击准确且毫无拖沓。故事方面，有了漫画大师手冢治虫做后盾当然无可挑剔。尤其是利用了原作中奇幻的背景设定，因此在系统进化方面，各个细项上都有值得推敲的妙处。加上丰富的道具收集，使得这款游戏的可玩性得到了足够的保证。

••••••••••••••••

"夺还身体"的情节设置以及那种萦绕在游戏中的"和式妖魔文化"氛围都很吸引人。系统上则是时下流行的无双式ACT与RPG成长要素的结合，而身体部位的取得不仅表现在故事情节中，也体现在能力成长上，做到了有机融合。不过动作方面的一些处理仍有缺憾，比如被敌人击飞或吹飞对方时的力度感表现得比较欠缺，另外被打倒后的起身时间未免太长了。

••••••••••••••••

游戏中日式风格比较重，百鬼丸的四大主力武器中还是双手短刃最好用，尽管攻击力不高，却很容易形成连击，一定要多升级。利用蓄力攻击命中敌人后再根据提示就能打出威力很大的连击，而且连击次数越高获得好道具的几率也越大，此技能必须反复练习！游戏操作感不错，不过画面只能算是中庸，另外敌方角色的AI设定总让人感觉较弱。

http://www.segawow.com/dororo/

战国无双 猛将传

战国无双 猛将传

9月16日 JP ACT





- PS2
- KOEI
- 4,494日元

难度、人物、关卡以及技能等都有所追加，连动后除了可以继承一些东西外更会视玩家的完成度给与称为"石高"的分值奖励，可以用来购买隐藏要素。

早就在预料当中的游戏终于见面了！虽说玩了太多的猛将传后觉得本作也没能逃开那些既定模式，譬如追加了威力惊人的第6把终极武器，加入了挑战极限的地狱模式等等，不过新加入的四名角色还是为游戏增加了些许新的乐趣，新地图和新任务也说明游戏不是在骗钱。但是终归本作带给玩家的新鲜感还不够多，就连它的发售都没能让大家感到意外。

••••••••••••••••

评价"猛将传"水平高低最主要的一条，就是看培养和收集系统方面是否有更为细致的进化，由此评价，"猛将传"算是比较成功的。武将战斗技能的增长更为细致，并加入了进化武将特性的成分。游戏画面自然是一如既往的优秀，既不会退步，也不会有什么进化了。配合原先的记录，就可以彻底使用"战国"时代最有名气的各位武将，培养和收集的路程可谓是遥遥无期啊。

••••••••••••••••

系列化的同时捞钱也在系列化，这个资料片会增添什么要素是可以想象得到的，不过技能Lv4的追加也许终于可以使人物缺乏足够的点数学满所有特技，从而形成培养的针对性和方向性。但从本篇就开始的以繁多的任务干预游戏节奏，以莫名的障碍限制玩家行动的状况仍然没有改观；人物很多招式完全的中看不中用令我想问：想改变是个好事，但究竟要改到什么方向上去？

••••••••••••••••

随着无双系列的大成功，光荣的捞钱水平也是飞速提升，这次猛将传的推出早已在玩家们的预料之中。尽管在本作中新增了四名新角色、新剧情与新模式，不过本质上与三国猛将传如出一辙。同一画面敌人太多的话会有比较明显的拖慢现象，看来PS2的机能也差不多到头了。虽然很有骗钱的嫌疑，不过游戏本身的高素质还是让人不得不佩服。

http://www.gamecity.ne.jp/sengokum/

Editors Voice
编辑点评
Pocket Games

9月2日 ▶▶▶ 9月16日

雪人 编者论派 ●生僻冷门派 对热门游戏不感冒

KEETYL 编者论派 ●道具收集派 对收集要素很敏感

阿蛮 编者论派 ●软硬兼施派 评论周到观点辨证

娜卡 编者论派 ●操纵精修派 游戏的掌握令人发指

口袋妖怪 绿宝石
ポケットモンスター エメラルド

9月16日 JP RPG



- GBA
- NINTENDO
- 4,800日元

怪物级软件的最新作，系统再次有所变革。游戏最多支持5人同时连线对战、交换怪物或者进行mini game。并且随游戏附带有支持联机用的无线转接器。

有史以来最强的吸钱狂魔之一再次登场，由此不得不对老任的赚钱功夫再次表示敬意。与前作相比，本作给人的感觉就是亲切有余，新意不足。不过，游戏在细小之处所作的变化说明老任还是下了一番功夫的。当然，凭借该系列惯有的强大人气，本作的热销应该是勿庸置疑的。喜欢口袋妖怪的玩家就别犹豫了，动手掏银子吧！

本作是实实在在的进化，新场景的加入给玩家带来耳目一新的感觉，如果说过去的口袋妖怪作品只停留在了育成和收集，那么本作就在这个基础上升华到了交流和对战。绿宝石的定点教学技能可以衍生更加多样化的战术，BATTLE FRONTIER以及收徒的新系统把对战提升到了一个新的高度。总之，虽然表面看来本作是冷饭，但玩过后才会了解这是一款相当完美的作品。

任天堂的开山大作又来了，虽然很喜欢口袋，但是这种作法还真是很难让人接受：剧情与红蓝宝石基本一样，只有加入的新剧情和新要素算是一些卖点了。游戏中原来的地图场景也发生了很大变化，战斗的时候也给妖怪加上了一段特有动作，要是再走直接照搬的老路线真不知道玩家还会不会买帐。不过游戏在对战方面表现得很不错。

国民游戏，似乎不用说太多了，再费口水来赞美和形容都是对游戏的亵渎，现在关心的只是销量突破百万所用的时间能否比上次更快。除了一些小变动的新剧情和新设施的加入，还采用了真实时钟系统，最近果然都流行这玩意。但平心而论，总体上给人的新意还不够，几乎还是沿袭红蓝宝石，这对于系列达人来说，可供品味的并不多。

守护英雄
Advanced Guardian Heroes

9月14日 NA ACT



- GBA
- TREASURE
- 29.99美元

土星版名作的复活，但内容是完全原创的。以ACT为主要内容并同时最大允许4人同时游戏，在动作性之外又有成长要素，并包含故事、对战等多种游戏模式。

作为一款移植作品，本作在发售之前就引起了部分玩家的关注。游戏的画面略显粗糙，但是音乐给人以一种热血的感觉，再配合还算不错的操作手感，玩起来让人感觉比较爽快。本作的难度不是很高，但是有些敌人还是需要玩家认真对付的，尤其是一些BOSS确实要让人费一番力气。最大的缺点是人物的移动有时会有拖慢的感觉。

昔日土星的热血动作游戏登上GBA平台，虽然操作感依旧爽快，但是画面就有些单调粗糙，也是美中不足的事情。作为一款动作游戏，每个角色不仅有种类繁多的必杀技，且升级和魂收集系统作为一款RPG游戏来品味也是相当不错的。本游戏还支持4人联机对战，不禁让人回想MD版的《幽游白书》的乱斗感觉。对于缺乏硬派动作游戏的GBA，该作还是相当值得尝试的。

开始据说是家用机移植过来的作品，因此期待了一些，不过在试了游戏以后首先是失望一个，画面上简直是无法和现在的掌机水平相比，不过动作游戏画面可以忍耐，好玩就成，不过玩的时候也遇到了比较麻烦的事情，就是操作有点生硬，这对于动作游戏来说真是很别扭，毕竟老美的动作游戏，做到这个程度已经很难得了。

先暂不提该游戏本身素质如何，仅当年其在SS上创下的良好口碑就足以让我们期待这款年底的重磅神作。此番搬家至GBA上最大可4人同时游戏，剧情模式中支持2人同时作战，在对角色能力的诠释上做得更是细致入微，绝不输于某些RPG游戏的设定，动作上也强化连续技的要素，惟一遗憾的是游戏画面相较游戏本身的素质来说稍显不足。

看上去并不美

Ghost Hunter



厂商：SCEE
类型：ACT+AVG
发售日
2003.12.5(EU)
2004.8.17(NA)
2004.9.2 (JP)

俗话说好的开始就是成功的一半，从这个意义上来讲《Ghost Hunter》的片头动画确实不够合格。如果说一两个多边形构成的“草”、看起来像铁板的“斗篷”等等还可以理解成欧美游戏一贯的“粗犷”风格的话，那么后登场那个面容猥琐的黑人老伯（严正声明：绝非种族歧视）一定会把看惯了日系俊男美女的玩家吓跑八成以上。然而很可惜，也许你就因此而错过了一次非同寻常的体验。

如同其他99%的游戏一样，《Ghost Hunter》有一个老套的剧情。年轻探员Lazarus无意中打开了前人的封印，使得魔王Hawksmoor逃逸到了人间。为了弥补自己的过失，Lazarus穿起了前人留下来的装束，成为了正义的幽灵猎人。

在游戏中，Lazarus会通过一道时空门传送到各个地方与恶灵作战：刚刚离开空无一人的学校，又来到古老风光的小镇，接下来还有阴冷恐怖的监狱岛、超越现代的军人基地，甚至连二战时期遗留下来的幽灵船也卷入了Lazarus和Hawksmoor的恩怨。每一个场景都称得上庞大复杂，而且切合主题，其光影效果和气氛营造也堪称出色，一定会让你感觉置身其中，而忘记了略显粗糙的多边形建模。

在本游戏中，很少出现强制性的战斗，大多数情况都可以逃之夭夭，完全由玩家来选择自己的打法。在战斗中，也不是一味依靠火力取胜，而要善用不同的武器性能，才能轻松获胜，与其称之为斗力，不如称之为斗智。除了各富特色的枪械之外，Lazarus还有一个重要的帮手便是他体内依附着的精灵Astral，每当Lazarus打败一种特定的恶灵之后，Astral便可以学会相应的能力，并且利用这些能力来解除机关、打开通路，有时候也要运用在战斗之中。

机关谜题是本游戏的一大亮点，巧妙地结合了装备道具和Astral的各种能力，并且和剧情气氛丝丝相扣，让玩家在不断的思索和探索中完成整个任务，称得上是不落俗套。

不过，这个游戏还有一点颇为致命的缺陷，那就是视角。游戏中视角过于贴近主角，并且基本完全要依赖手动调整，妨碍了玩家观察周围的情况，较长时间进行游戏还有可能引起视觉上的不适。即使这样，《Ghost Hunter》仍然是一部值得尝试的作品，向冒险、解谜类游戏的爱好者推荐。

本栏目提供的售价以最初标准店头零售价格为准，其中所公布的日版游戏已为税后价，美版则未含消费税。

由于现在的游戏跨平台、多地域版本发行的现象越来越多，我们的介绍也开始尽力纳入日版以外的信息，其中地域标记说明如下:JP(Japan)日版；NA（North America）北美、美版；EU（Europe) 欧版。

- 40分 烤乳猪的一部分 丰盛华美的大餐，是绝对的精品！
- 36～39 一块美味的PIZZA 时尚而又能吃饱的正餐，值得细细品尝！
- 32～35 香喷喷的汉堡 很流行的食物，味道也不错，适合大众。
- 28～31 松软的食品，可以用来填肚子！
- 16～27 实在没东西吃的时候可以用来打发时间。
- 0～15 能得到这个评价，这游戏可以去死了！

官方网站 http://www.nintendo.co.jp/n08/bpej/index.html
http://www.treasure-inc.co.jp/product/agh/agh_index.html

动画设计师、游戏设

中国加拿大鼎力

華東师范大學 职业技术培训中心

游戏 影视 动画

华东师范大学职业技术培训中心是中国著名重点高等学府——华东师范大学的一级职业技术培训机构，具有整合全校文、理、工各学科综合资源的优势，负责教学、实训设施的装备、学员的培训、考核、发证和求职推荐。为了系统培养从事动漫游戏制作的高级专业人才，华东师范大学职业技术培训中心引入加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的教育资源。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画游戏工业大国——加拿大可颁发正式文凭的顶级动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头 EA 公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA 篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为 Radical 公司制作过《绿巨人》游戏；为北美最大动画公司 MainFrame Entertainment 制作过《变形金刚》动画片并制作过《骇客帝国III》电影的特效。

招生公

为了切实落实中共中央国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的重大战略部署，由华东师范大学作为主要发起人，中华人民共和国文化部批准成立的我国迄今为止唯一的国家级动漫游戏产业振兴基地的管理委员会办公机构特设在华东师范大学，现华东师范大学在动漫游戏产业振兴工程中雄厚的综合实力。

振兴民族文化产业　培养游戏动漫人才

华东师范大学职业技术培训中心将于 2004 年 11 月开设动漫游戏专业培训课程，相关事宜公告如下：

主要师资：

由具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人 DAVID LIU 担任技术总监，导演过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的 WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆．伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的 MARK ROSE 以及两次获得艾美动画特效奖、导演过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等动画片、有北美图形艺术大师之称的 CLIFF GARBUTT 等将莅临指导。

专业及学制：

游戏动画专业（全日制　一年）：生物素描／色彩理论／构成／艺用解剖／传统动画／角色设定／PAINTER ／ PHOTOSHOP ／FLASH 动画／MAYA/3ds max ／后期合成／游戏体系结构／游戏设计／游戏编辑器及游戏引擎

影视动画专业（全日制　一年）：生物素描／色彩理论／构成／艺用解剖／传统动画／角色设定／PAINTER ／ PHOTOSHOP ／MAYA/3ds max ／后期合成／视听语言／表演／影片剪辑

相关证书：

完成学业经考试合格者将颁发华东师范大学结业证书及加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可直接参加 MAYA 和 3ds max 官方认证考试。

就业推荐：

结业学生将择优推荐到 Main Frame（加资）、昱泉（中国台资）、育碧（法资）、大宇（中国台资）、东星（日资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市等国内外知名游戏、动画制作公司就业。

出国深造：

结业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程承认学分并予以免修。

报名地址：上海市中山北路 3663 号华东师范大学职业技术学院 3105 室
咨询热线：021-62233916 62233917
E-mail：zhaosheng@ygc.com.cn

详情请登录 http://www.ygc.co



恶魔猎人3

【Devil May Cry的首作以原创作品的姿态
即获得了一致好评以及市场的肯定，被认为是
戏的至高杰作之一。这之后虽然经历了二代的
谷以及批评，但相当多的人仍然对这个系列
和信心。现在三代的体验版终于露面了，
到底是怎样的变动和进化呢？平淡或者激动、
或惊喜——虽然通过试玩版我们只能是管中
相信各自仍然可以得到一定的答案。】

这次的作品在情节上作为系列的前传登场，讲述年轻的但丁和他那后来成为魔界暗黑骑士的兄弟之间发生的故事。游戏再次以电话和委托所开场，但丁将面对怎样的威胁和挑战？

以下所有内容仅针对试玩版，其任何内容都不排除在正式版中会有所变动的可能。

★ 键位设定 ★

三角	刀剑类近程攻击键
方块	枪械类远程攻击键
圆圈	各种战斗风格系统对应的特殊行动或攻击发动键
叉子	跳跃键
R1	举枪、锁定键，进入所谓的“架构”状态。
R2	目前没用
L1	目前没用
L2	在枪械类武器间做快速切换
Start	呼出系统选项
Select	挑衅
左摇杆	控制人物移动；反复按动它（所谓的L3）则为切换锁定的目标。
右摇杆	调整视点；按下其（所谓的R3）则为视角归中，镜头将被拉回到人物身后。

在这个试玩版中无法save，也无法使用时空神像来提升能力和购买物品，此外也没有魔人发动，这是最令人郁闷的一点。

这次最为明显的变化就是“战斗风格系统”的引入，也就是把众多的攻击技巧事先分好类，在一定的时间阶段里但丁只能选用其中某一种风格及其所对应的特殊动作。这样可以在保证动作丰富的前提下又不至于令人感到繁乱和无所适从，相信这应该是从二代中得到的一些经验。在将来的正式版中，除了每个mission前可以更换所选用的模式外，在时空神像处也可以做切换。

★ 全模式共同技 ★

主要针对一些剑技的使用，由于是体验版，我们实际能使用的近身武器也就是一把“Rebellion”，相信这里有“桀骜不驯”的意思。

●**三连斩**——连按3次三角键即可。

●**五连斩**——在按过第一次三角键后稍停一下，然后再按两次。注意对应第2下输入但丁会作出3 Hit的回旋攻击，所以虽然是五连斩，但其实还是只用输入3次。

●**突进撞击（Stinger）**——R1+三角+人物面对的方向。非常经典的招式，调整距离与攻击两相宜，主力技能之一，带有强力吹飞效果的突进技。



●**百烈突**——在剑砍斩攻击的过程中高速连打三角就可以使出。比如五连斩的中间3 Hit却只需要一次输入，那其实这段时间就是留给玩家方便连打用的。如果还是觉得时间不够，那么可以考虑普通攻击后接Stinger，在这个过程中一直连按三角，那么一般情况下Stinger后就会使出百烈突。注意空挥剑的情况下要使出这招对按键频率要求较高，这就是为什么在自己练习招式的时候会觉得它很难出；然而实战中在之前的剑攻击打到敌人的情况下百烈突就很容易使出来，其对按键的频率要求明显降低。百烈突在攻击时身后也会透出剑气，同样有攻击判定；而最后一下的终结技是可以被cancel掉的，比如可以再接Stinger，或者在看到有敌人从旁攻击的
直接跳开，另外出招前可以用左摇杆调整攻击方向。百烈突本身固然可
增加持续时间和Hit数，而当同时击中复数个敌人时，它的攻击时间会
可以让玩家刺个爽。

●**浮空挑飞**——R1+三角+人物背对的方向。1代中的主力攻击方式之一，
定强，出收招快的特点，更可以将一些敌人直接挑飞。一般来说普通剑
避免使出最后一段攻击，相应的以这招替代，这样收招硬直会小很多，
进一步形成追击和连段。



●**跃空舞（High Time）**——在
空挑飞后按住三角，但丁就会
的剑势跳起来。这之后的行动可
种选择：可以开枪，可以剑斩下
可以什么都不做直接落下来。

●**驱动（Drive）**——剑的蓄力
在斩击后按住三角不放，剑身会
现红色的电流，同时但丁会做
蓄力动作，然后向前方直线式
攻击波。这个动作准备时间比较长，而且不能cancel，连方向都无法调
如果直接使用的话相当不方便。但其实它有两种使出方法：一种就是在
中某一下开始按住三角，这样但丁会直接蓄力，注意从这时开始整个动作
无法干预了，只有等他出完招或者被中断；所以另一种比较实用的方式
某些招式的无法取消性，来达到蓄力而又不作出动作的效果——暂且称
为提前蓄力。比如普通剑技的终结技后按住三角；或者High Time踹上去之
都不出，一直按着三角落下来。这些情况中前一个动作的硬直都是无法
而蓄力的时间已经满足了系统要求，我们就可以看到剑身已经开始闪动
流，而这时但丁仍然可以自由移动，然后我们就可以找一个比较合适的
放Drive，注意此前三角仍然需要一直按着。

过场动画中把怪物当滑板的动作我们也可以主动做出来，只要在其
到它身上就可以了，这之后还可以手枪旋转连射。另外一种特殊动作
武者系列中的对地追讨：锁定倒地的怪物在其身边开枪，就有可能使出来
为对敌人连开数枪（按钮要快速连打）再一脚把其踢飞。主要是用来
由于判定上比较严格，乱战中也不太容易使出来。

★ 各风格独有技 ★

奇诡莫测（Trickster）

疾突（Dash）	圆圈再配合左摇杆就是向各个方向的快速滑动。Drive的 蓄力也可以利用Dash动作的无法取消性来实现，在落差 用Dash或者Stinger就会飞跃出去，与一代不同的是这 中滑行途中就可以做出其它动作。
壁驱（Wall Hike）	贴近墙后拉住相对墙的方向+圆圈为踏墙向上跑动； 者在有落差的地方接近墙并拉住平行于墙的方向+圆圈 墙前行；另外如果高度允许，但丁也可以踏在天花板上

剑技皆传（Swordmaster）

旋光（Porp Shredder）	按圆圈键后把剑在手中做类似直升机叶片一般的高速旋 打可以增加持续时间。

[illegible] (Sword Pierce)	R1+圆圈+人物面对的方向可以把手中的剑掷出去，插到敌人身上会有持续攻击判定，当然也有可能会插到墙上。不论哪种情况下要么等剑自己飞回来，要么再按一次圆圈将其召回。在手中没有剑的时候可以按三角做赤手空拳三连击，另外同样可以利用剑不在手中时就按住三角来达成Drive的提前蓄力。
[illegible] Rave)	跳跃后连按圆圈可在空中做出四连斩。

[illegible]之达人(Gunslinger)

[illegible]手风格下枪也可以蓄力，另外此模式下普通方块射击在连续开枪一段时间[illegible]其火光、声响以及威力都会增强。

[illegible] (Twosome Time)	使用双枪连打圆键，还可以配合方向键分向射击。
[illegible] (Fire Works)	其实输入方式同Twosome Time一样，只不过换成了散弹枪，但丁会像耍双截棍一样舞动散弹枪，同时向四面八方乱射。
[illegible] (Rain Storm)	装备双枪的情况下跳跃后连打圆圈就会身体垂直向下高速旋转着同时开枪。

★ 战斗时的评价系统 ★

[illegible]基本延续二代的评价方[illegible]到SSS，依次为：

[illegible]	勉强
[illegible]	疯狂
[illegible]	火爆
[illegible]	漂亮
[illegible](S)	超赞
[illegible] Time(SS)	炫目
[illegible](SSS)	华丽



[illegible]方在于为每个评价的延续时间加上了明确的计量槽，槽涨满了就可以[illegible]一级的评价。让评价上升的基本方法就是运用各种不同的攻击技巧组合进行战斗。注意要“不同”，如果连续使用相同的招式会导致评价下跌。另外本作中的回避动作已不能用来维系评价了，同样的，枪械射击对评价的维持作用也大幅降低。



挑衅可以使评价上升，但同样要注意连续挑衅是没用的，另外本作中对应不同的评价等级挑衅的动作和言语也会发生改变，显出但丁十足的酷劲。

★ 简要流程及攻略重点 ★

[illegible]1就是一场室内乱战，这里的敌人有两种，均为手持镰刀的初级敌人，[illegible]灰色斗篷，只会近身斜斩；另一种显暗红色的则会突进后挥击横斩的[illegible]中可能会造成一定的麻烦，因为它们经常在画面外发动进攻。

[illegible]2一开始又是战斗，不过并非强制，这里会出现手举一颗超大“煤球”[illegible]它会把这颗球砸向但丁，我们[illegible]它到一定程度也会自爆，不[illegible]炸范围，拉开一定距离后双[illegible]



[illegible]下一个场景时出现了会远程[illegible]身是腿儿的新敌人，要抢先[illegible]另外场景中还有可以打爆的燃[illegible]注意不要把自己炸到了。

[illegible]进入酒吧，本作中的“场景[illegible]，基本屋子里的所有东西都可以砸出红Orb。打击老虎机后面的石[illegible]的火全部亮起来就可以解除封印，并在旁边的墙上拿到散弹枪。

下一个屋子就是钢管舞厅，这里又会出现穿白袍的新敌人，注意它们是会瞬间[illegible]会突然出现在但丁身边攻击，与其作战时要保持高机动性。

[illegible]中的那跟管子按三角，但丁就会玩“钢管秀”，不过当然不至于脱衣[illegible]——他会双手握管身体水平高速旋转，这个时候是有攻击判定的，并[illegible]速度也会影响但丁的旋转持续时间和频率，最后飞出去的时候可以挥枪射击或者用大剑下斩。

离开酒吧后是一条崎岖的废墟之路，走不远处砍破左手边一处破败的门窗，进入后可以发现一个加分塔，连续对其攻击就会掉落大量的红Orb，当然试玩版里积攒红Orb没有任何用处，买不了任何东西，时空神像也完全无法使用。

道路中段右手边有一个绿色的箱子，砍破它可以获得体力大回复，如果此前失血比较严重就不要错过了。

进入那座似乎随时都会坍塌的高塔，可以想到，即将面对的就是BOSS战了。

BOSS是一条三头狗，这个设定可以肯定是来自于“地狱的守门犬 塞伯拉斯”，它相当轻视但丁那看上去是孱弱人类的外表，那就好好给它一个教训吧。

注意，以下为个人体会和打法。

此仗还是有一定难度的，总体来说，这只冷狗(谁让它全都是冰的)的攻击方式基本分为以下几种。

前爪横扫	接近它就可能会出的招式。
猛冲突击	拉开距离后可能会使出的体当技，整只都撞过来。
拍地冰锋	爪子上的招式，重重拍击地面并形成一道直线式的冰刃，外观很类似一代中冰蜥蜴的那招。

上面三招是不论它在哪个头的主攻下都会使出的，另外有三招强力攻击方式分别对应三个头，哪个头转到下方就有可能会发动。

这三招对但丁的威胁程度差异较大，所以分辨是哪个头在主攻很重要。虽然整只狗都乌漆么黑的，背景也乌漆么黑的，但要注意到其眼睛的颜色是不一样的，这就是分辨的关键。

红眼睛狗头	会向地面吐冻气，其攻击范围相当夸张，寒气会在地面上漫延开来并持续一定时间，接触到就会被冻住。
绿眼睛狗头	会召唤出一堆大冰锥从天而降砸下来，由于预兆比较明显，并不难躲。
蓝眼睛狗头	从口中喷射大冰块，发招前的蓄力相当明显。

上述招式在本体损失一定血量之后都会成为“加强版”：其攻击范围、尤其是攻击频率会大副上升，变得十分疯狂。比如喷射的冰块会增加数量并且变成散射，不过似乎可以用手枪打掉?

这只狗对远程射击的防御显然相当高，枪类对其攻击的效果实在不能令人满意，只有靠过去用剑砍才可以造成可观的伤害，射击的主要作用在于牵制和蹭血。不太需要担心它的近身攻击手段，多多利用回避和跳跃这只狗基本是打不中但丁的，而且据个人感觉来看，我方的高攻击频率似乎可以一定程度上抑制它的攻击。





尤其是到后期，如果惧怕它的高密度进攻而到处躲避的话，最后只会因为失误被打到，几乎没有出手的机会。相反的，如果冲过去积极进攻的话却可以对其造成大伤害。当然这里说的进攻绝不是指一味没头没脑的打，适时躲避还是需要的。

除了三个脑袋，它的两只前爪也是攻击对象，剑砍到一定程度时甚至可以暂时把它打瘫到地上，这时是攻击的好机会。敌方在被打掉一定血量或者头上的冰护罩被打破后都会如轮盘那样切换头部，我们要利用这点来调整攻击顺序，优先打掉威胁最大的头(相对每个人不同的作战习惯而言)。

打败三头犬后会得到“三截棍”一根，一通儿耍酷之后年轻的但丁走进了塔的深处，我们也迎来了试玩版的结束。

个人感受

虽然画面等方面的感觉仍然偏向于二代，但力度和打击感等方面已经向一代回归，手感值得肯定。但人物形象的塑造方面个人觉得还值得商榷，面前这个但丁虽然说设定是很年轻但也不应该做成给人一种“愣头小子”的感觉吧，另外情节中的很多动作摆酷摆得未免太刻意了。

另外游戏的视角仍然是个问题，甚至感觉更严重了，虽然加入了手动调整功能，但在战斗中实用性不高。

不管怎样，相信制作组会听到玩家反馈的声音，Devil May Cry 3，是一款值得我们期待的作品。

□文/MOTO 编排/宇阳



被大海所包围的群岛诸国，一名孤儿被地方领主雇为仆佣，
旅行途中意外获得「罚之纹章」。世界上只有27个「真正纹章」，
于这些纹章遭到破坏而导致纹章碎片散布世界各地。至于
拥有的「罚之纹章」，虽然可以给予宿主强大的力量，但每
都会削减使用者的生命，直至宿主生命力用尽为止，因此它
世人之间反复流传……。吸引人的故事背后必然有精彩的
下面就让我们一同来体验吧。

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.8.19
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

幻想水滸伝® Ⅳ

GENSOSUIKODEN Ⅳ

迷你游戏

4代的迷你游戏多而繁杂，确实直赶2代，不少游戏都很变态。

☆福引奖券



在船下三层道具屋购买一定价值的物品后，会随机赠送「福引券」，持有「福引券」就可以去旁边的福引所抽奖了，摇动右摇杆即可摇动转轮，停下来掉出的彩色小球即是你的奖品等级，共分五个等级，位置越上当然奖品越好，从一等奖到五等奖的奖品：

一等奖奖品	海贼王の冠、ダイヤモンド、10000钱
二等奖奖品	木漏れ日の封印球
三等奖奖品	地藏の目觉まし
四等奖奖品	特效药
五等奖奖品	おくすり

另外「福引券」可以装备在人物身上，作用是运+1，但装备到一定时间后会升级成「当たりやすい福引券」，此时用这张券去抽奖的中奖几率极大。但奖券升级的几率也是未定的，同样一起装备，就有可能有人升有人不升。福引所在其他地域也有，奖品也是一样，但一等奖奖品海贼王の冠因为是极品装备只能拿一次。（我第一次就是一等奖，运气实在是好了点）

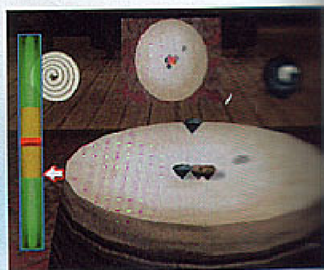
☆钓鱼/捕捞/料理



在ウゲツ和シラミネ成为仲间后，可以到船后甲板处与其对话开始这两个小游戏。钓鱼完全继承了幻2的系统，右方为能量槽，上方为鱼和你的距离，钓鱼时不断的点击○让右边的黄色能量槽在方框内，注意能量一定不能过多超过或者低于黄色方框。钓出的鱼有很多种，左下可以看见你钓出各种鱼的记录。世界各地的鱼不尽相同，为了我们的钓鱼事业，让我们环游世界吧！捕捞是一个十分重要的小游戏，因为其不但关系到一个重要角色的收入，还关系到许多特殊道具的取得。与シラミネ对话，「引き网」即是撒网，此时可以不管他，我们开船，过将近十分种，我们再来看时网中已经是满满的了。钓鱼和
海鲜，我们可以拿到三层料理店那做料理。具体如下：

名称	素材	价格	效果
イワシの焼き鱼	イワシ	75	鱼料理 HP回复
サバの味瓶煮	サバ	75	鱼料理 HP回复
フグ刺し	フグ	100	鱼料理 HP回复、战斗中3回合 击力UP
カツオのたたき	カツオ	150	鱼料理 HP回复、战斗中3回合 击力UP
カニ锅	カニ	200	鱼料理 HP回复、战斗中3回合 御力UP
タイの姿焼き	タイ	300	鱼料理 HP大回复

☆陀螺游戏



当收到哈吉尔(バジル)后，在根据地二层甲板处与其对话即可开始这个迷你游戏，游戏比较有难度，初始玩的时候完全摸不着头脑。陀螺可以连扔三次，左边的红线控制抽陀螺力度，越靠近红线越准，抽完陀螺就可以掉下去，上方的圈圈是抽的速度，抽的半途可以按○快速取消这次陀螺，快点丢第二个，双方陀螺最
胜方法当然是谁的陀螺转到最后谁获胜，另外，中途突然将别人的
场地外，场地上没有对方的陀螺也算获胜。游戏取胜的随机率很大，
律可寻。取胜除了按准力度与圈转得快以外，丢陀螺也要注意位置，
前可以控制丢的位置，一般是丢在最中心，但也可以丢在外部，注意
一定要碰别人的陀螺，看准时机很重要，一般认为，你在别人丢下后再
人的几率高点，注意这些20连胜也不是不可能了。以下为各级奖品：

1连胜	おくすり
5连胜	窗セット3（初回合奖品）/のどあめ（二回合以后奖
10连胜	古い本2卷/すりぬけの札
15连胜	シンプルなソファ/地藏の目觉まし
20连胜	宝の地图/ミックスハーブ

☆麻将

中期在ナ・ナル岛の宿屋与リタ对话即可玩此游戏。游戏与现实
不多，只不过是麻将数为9个，只要达成3*3，例：123或者111这



另外，纹章牌有用于特殊用途，例如，水之纹章牌可以偷去两边已经放弃的牌，火纹章牌可以烧掉对方一张牌，雷纹章牌可以连续拿三次，风之纹章牌可以把对方的牌随机转为我方可见。碰、吃、摸等麻将里的模式仍然可用。后期还可以自己改人物牌，是迷你游戏中比较好玩的一个。

☆老鼠游戏

チャンポ（胖猫人）成为仲间后去ネコボルト集落的仓库就玩这个小游戏。游戏分三*三个等级，第一个选项为选择老鼠数目，第二个选项为选择地［illegible］难度，R1加速，○抓［illegible］容易。游戏并不难，按［illegible］天就能达到最高难度［illegible］。多练应该是惟一的办［illegible］。要注意老鼠被抓后并不［illegible］，会有老鼠去帮忙，你［illegible］一边，等它上钩，当［illegible］的时候一定慎用加［illegible］。以下为各级奖品：

井+ふつう	火の纹章片
井+ぴかぴか	宝の地图
井+つるっつる	古い本5巻
大盛り+ふつう	ムートンソファ
大盛り+ぴかぴか	天然木の文机
大盛り+つるっつる	古い本10巻
特盛り+ふつう	窗セット7
特盛り+ぴかぴか	神秘のサークレット
特盛り+つるっつる	英雄の靴

☆硬币

［illegible］ーゴリ加入后去甲板二层与其对话就行了。一共有两种玩法：1，猜正［illegible］，2，每人扔三次硬币，看谁扔到的表多，即算胜利。

[illegible]	おくすり
[illegible]	はり
[illegible]	毒消し
[illegible]	のどあめ
[illegible]	福引券
[illegible]	カツオのたたき
[illegible]	绢
[illegible]	上质な毛织物
[illegible]	すりぬけの札
[illegible]	雷のアミュレット



☆纹章牌

在奥贝鲁王宫座位后收到ノア［illegible］，在根据地大厅与其对话即可玩到［illegible］游戏。游戏以双方持有的点数大［illegible］胜负，开始双方先在5张牌中抽取一张，大者先走牌，每人手上持有5张［illegible］牌，每出一张牌，牌的点数会记［illegible］自己的点数和总点数中去，总点数［illegible］算结束，总点数每逢10的整数［illegible］，个人的点数将乘以10的整数倍，总点数到51后，个人的点数将扣除多余［illegible］以10，最后看谁的点数大谁就取得胜利。出牌时连续使用相同的纹章［illegible］达到COMBO的效果，可以帮助你快速达到翻倍点数的加成效果。



——奖品

赌注500	得分0～30	お药
赌注500	得分30～50	のど飴
赌注500	得分50～	キノコ
赌注2000	得分0～30	贝壳
赌注2000	得分30～50	骨
赌注2000	得分50～	ミント
赌注5000	得分0～30	真珠
赌注5000	得分30～50	プラチナ
赌注5000	得分50～	ダイヤモンド

☆掷色子

——分两种：

1，看谁先扔到“1”，扔不到的回合算赌注。

2，看谁扔到旁边的陪率的，扔不到的话，有两个相同的按另外个不同的数字的大小决胜负，扔出去或者3回合内无果的算输。



有关合成素材



幻4加入新的合成系统，不同的素材可以合成不少物美价廉的物品。素材共分三种：铁系、布系、装饰系。铁系素材用于根据地第三层甲板的冶炼屋里合成防具；布系素材用于根据地第五层甲板船大工的部屋中改造船；装饰系则是在五层甲板美人鱼部屋里合成装饰品用。素材的搜集来源基本有两个，交易所得和打倒怪物后取得。交易所一般的素材都是下等的素材，你要不断将其到各地去买卖才能获得优质的素材。怪物掉落的几率是随机的，但你可以在部队的第五人中配置有[宝物发现]技能的人，能提高掉落的几率，当然用一闪之纹章杀普通怪物也是更加方便了。以下为详细的素材搜集资料：

☆铁系

质の恶い铁矿石	ミドルポート、ネコボルト集落、モルド岛的交易所
质の恶い银矿石	ナ・ナル岛、ネコボルト集落、モルド岛的交易所
质の恶い金矿石	ミドルポート、オベル王国、モルド岛的交易所
普通の铁矿石	ミドルポート、ネコボルト集落、モルド岛的交易所
普通の银矿石	ナ・ナル岛、ネコボルト集落、モルド岛的交易所
普通の金矿石	ミドルポート、オベル王国、モルド岛的交易所
上质の铁矿石	ミドルポート、ネコボルト集落、モルド岛的交易所
上质の银矿石	ナ・ナル岛、ネコボルト集落、モルド岛的交易所
上质の金矿石	ミドルポート、オベル王国、モルド岛的交易所
プラチナ	1，打败奥贝鲁遗迹最深处的BOSS后掉落（BOSS会不断复活，可反复拿） 2，卡片游戏500赌注/得分30~50的奖品
ダイヤモンド	1，福利抽奖一等奖随机奖品 2，打败奥贝鲁遗迹最深处的BOSS后掉落（BOSS会不断复活，可反复拿） 3，卡片游戏500赌注/得分50~的奖品

☆布系

质の恶い棉织物	ミドルポート、オベル王国、モルド岛的交易所
质の恶い麻织物	オベル王国、ナ・ナル岛、ネコボルト集落的交易所质
の恶い毛织物	ミドルポート、ナ・ナル岛、モルド岛的交易所
普通の棉织物	ミドルポート、オベル王国、モルド岛的交易所
普通の麻织物	オベル王国、ナ・ナル岛、ネコボルト集落的交易所
普通の毛织物	ミドルポート、ナ・ナル岛、モルド岛的交易所
上质の棉织物	ミドルポート、オベル王国、モルド岛的交易所
上质の麻织物	オベル王国、ナ・ナル岛、ネコボルト集落的交易所
上质の毛织物	ミドルポート、ナ・ナル岛、モルド岛的交易所
绢	カズラー系的怪物一般都会掉落 1，ゴールドウルフ打败掉落（ネコボルト集落平原） 2，カズラークイーン打败掉落（中后期无人岛） 3，こけゴジラ打败掉落（中后期无人岛）

☆其他

革	こうもり系与狼系怪物一般都会掉落 1,ゴールドウルフ打败掉落（ネコボルト集落平原那） 2,ポイズンバード打败掉落（ミドルポート地下迷宫） 3,イビルバット打败掉落（山块の岛）
カエルの革	カエル系怪物一般都会掉落 1,鬼ガエル打败掉落（ネコボルト集落吊桥） 2,まだらガエル打败掉落（中后期无人岛） 3,ビックフロッグ打败掉落（ミドルポート地下迷宫）
羽根	鸟系怪物一般都会掉落（PS：こうもり系不属于鸟系） 1,ほろほろもどき打败掉落（ナ・ナル岛） 2,キラーフライ打败掉落（ネコボルト集落平原） 3,モスキート打败掉落（石灰棚の岛）
巨大鸟の羽根	大型的鸟类怪物一般都会掉落 1,ほろほろもどき打败掉落（ナ・ナル岛） 2,アイスバード打败掉落（ミドルポート近海） 3,ポイズンバード打败掉落（ミドルポート地下迷宫）
ウロコ	鱼系怪物一般都会掉落 1,インスマウス打败掉落（山块の岛）
龙のウロコ	龙系怪物一般都会掉落 1,リヴァイアサン打败掉落(山块岛与ドーナッツ岛付近出没) 2,ミドルポート底下迷宫的BOSS打败掉落(会反复复活,可反复拿)
角	ゴリラ系怪物一般都会掉落（稀少） 1,ブラッディコング打败掉落（イルヤ岛的クールーク皇国哨戒基地付近）
ユニコーンの角	ユニコーン系怪物一般都会掉落 1,ユニコーンゾンビ打败掉落（オベル遗迹）
骨	ガイコツ系和狼系怪物一般都会掉落 1,スケルトン打败掉落（オベル遗迹后半） 2,ゴールドウルフ打败掉落（ネコボルト集落平原）
龙の骨	龙系怪物一般都会掉落 1,リヴァイアサン（山块岛和ドーナッツ岛付近出没） 2,ミドルポート底下迷宫的BOSS打败掉落(会反复复活,可反复拿)
甲罗	カニ系怪物一般都会掉落 1,岩ガニ打败掉落（ナ・ナル岛） 2,カニモドキ打败掉落（海贼岛近海）
巨大蟹の甲罗	无人岛的隐藏的大螃蟹BOSS打败后得到(会反复复活,可反复拿)
贝がら	无人岛附近撒网获得
黑蝶贝	1,无人岛附近撒网获得 2,大陆贝打败(ミドルポート近海经常出没,就是剧情中的章鱼怪)
真珠	1,无人岛附近撒网获得 2,ミドルポート、ナ・ナル岛、モルド岛的交易品

古董品相关

搜集各类古董品可以把偶们的根据地老家装饰得更漂亮，让自己更有成就感。

☆壶类

部屋和洗澡地方都可以放置用来装饰。

品名	价格	获得方法
しっぱいの壶	5	随处哪里的未鉴定的都有可能是，比较大众化
ラズリルの壶	750	ラズリル近海撒网获得
オベルの壶	2500	オベル王国近海撒网获得
ネイの壶	4000	ネイ岛近海撒网获得
ナ・ナルの壶	5000	ナ・ナル岛近海撒网获得
金の壶	60000	1,イルヤ岛近海撒网获得 2,ラズダン的钥匙部屋周边敌掉落
青磁の壶	15000	ナ・ナル岛后半的「クールーク弓兵+队长+兵」掉落

☆绘画类

可放置在部屋里欣赏。

品名	价格	获得方法
らくがき	5	随处哪里的未鉴定的都有可能是，比较大众化
画伯のらくがき	250	战斗情节中自动掉落
巨匠のらくがき	500	ミドルポート地下迷宫「もさもさ」掉落
绘画「花」	1500	ナ・ナル岛后半的「クールーク弓兵+队长+兵」掉落
绘画「风景画」	5000	撒网掉得（ネイ岛近海）
绘画「抽象画」	20000	イルヤ岛后半的「クールーク弓」掉落
绘画「贵族の像」	60000	1,撒网获得（海贼岛近海orミドルポート近海）2,ラ… ン楼梯前的宝箱
挂け轴	100000	ミドルポート周边「大陆贝」掉落

☆雕像类

部屋和风吕间都可以放置来装饰。

品名	价格	获得方法
のろい人形	1000	随处哪里的未鉴定的都有可能是，比较大众化
小便小僧	4000	ナ・ナル岛后半的「クールーク弓兵+队长+兵」
招き猫	10000	オベル遗迹的怪物掉落
骑士像	90000	撒网获得
老人の像	1000	二周目自动增加

其他装饰品

三甲板装饰间用来装饰自己房间的道具，装饰完成后，如果有相同… 装饰品放在一起就会有同伴前来。例如动物系列，森林系列等等……

☆壁纸系列

ゴージャス壁纸	捕捞：ミドルポート近海
ミンクの壁纸	捕捞：ミドルポート近海
森の壁纸	宝探No27
波の壁纸	オベル王国夺环后与街上的人对话
障子	宝箱：ミドルポート地下
シンプルな壁纸	宝箱：イルヤ岛

☆桌子系列

ゴージャステーブル	宝探No…
ブルーフォックスの机	捕捞：モ…岛近海
丸太机	捕捞：ナ…ル岛近海
珊瑚のテーブル	捕捞：无人…近海
天然木の文机	捕鼠游戏：大盛り+普通
シンプルなテーブル	捕捞：海上

☆椅子系列

ゴージャスソファ	捕捞：イルヤ岛近海
ムートンソファ	捕鼠游戏：大盛り+普通
丸太ベンチ	宝探No03
贝のベンチ	捕捞：モルド岛近海
天然木の长椅子	捕捞：石灰棚の岛近海
シンプルなソファ	陀螺15连胜

☆装饰台

ゴージャスコンソール	宝箱：ミドルポー…
チンチラの饰り台	宝箱：イルヤ岛
丸太の饰り台	捕捞：イルヤ岛近海
珊瑚のコンソール	宝探No…
天然木の饰り台	捕捞：海上
シンプルな饰り台	捕捞：海上

☆海底物品系列

ゴージャスじゅうたん	捕捞：海上
タイガーカーペット	捕捞：ミドルポート近海
森のカーペット	捕捞：オベル王国近海
海底のじゅうたん	捕捞：无人岛近海
叠	宝探No21
シンプルなじゅうたん	宝探No05

有关赚钱

感觉这代的钱还是不够用，特别是培养一个新人。真想去铁匠铺打… 匠铺也太赚了。一般的赚钱方式到交易所做买卖，推荐大家在2000~3000… 进珍珠，到7、8千的时候卖出能赚不少。但其实这样也不快，强烈建议… 备金运之纹章（金钱两倍）和一闪之纹章。一闪是游戏后期才能拿到… 有三种途径：1、挖宝获得 2、训练所2次通关 3、后期ミドルポート道具屋…

[illegible]。其效果是装备在身对于弱敌一刀必杀，有了它就可以快速的赚钱[illegible]有一种BT的赚钱方法，开机选择4位强力物理系角色，最好都装备上[illegible]、怒、力加强之类的纹章，用胶带固顶R1，连打〇，选择海上航行，选择[illegible]后换频道看电视，无差错的话过几小时你再去看……（注意装备金运）

有关升级

[illegible]练所是快速提升等级的好去处，但是这里有一个BUG，训练场里的对[illegible]等级而提升实力的，也就是说我们可以在这不断练习，从而把人练到[illegible]推荐大家带强的角色，要么全是倍返，力加强、怒，要么就是强力的组合[illegible]一次通关后奖品是怒之纹章（一周目仅一次机会），第二次是一闪之纹章。

栽培室与怀旧战争

[illegible]栽培室是个很好玩的地方，[illegible]可以栽培出菌类蘑菇和草类，[illegible]4个阶段1、株分け；2、种[illegible]成长期；4、收获时期。不[illegible]选择不同的选项来改变栽[illegible]。我推荐大家在ミント的培育[illegible]一直选第一选项，而在キノコ[illegible]中除最后选第二个选项外[illegible]选第一个。一次过程后在桌子[illegible]出来的东西，在多次培育后就会出现1代的怀旧模拟战争了。战争[illegible]下的属性相克问题：「突击＞弓矢」「弓矢＞魔法」「魔法＞突击」。不[illegible]会有不同的攻击力，当然是推荐大家使用最强攻击力的了。突击中[illegible]击是22，最高。弓矢中弓の使い手组的攻击是24，最高。魔法中魔法[illegible]的攻击是28，最高。胜利还要充分利用［その他］里的特殊效果。

风吕事件

[illegible]安排特定的人在一起洗澡的话会有特定的对话，十分搞笑哦。

[illegible]	主人公
[illegible]	[illegible]リナ
[illegible]	[illegible]＋ナレオ
[illegible]	[illegible]＋リタ
[illegible]	[illegible]＋アルド
[illegible]	[illegible]ーラ＋ジュエル
[illegible]	[illegible]キ＋ケイト
[illegible]	[illegible]ー＋ジーン
[illegible]	[illegible]キ＋リタ
[illegible]	[illegible]＋ウォーロック
11	リノ＋フレア
12	ラインバッハ＋シャルルマーニュ
13	ユウ＋トリスタン
14	ウゲッ＋シラミネ
15	ミッバ＋ジェレミー＋ラインホルト
16	チープー＋ナルクル＋チャンポ
17	ミレイ＋グレッチェン＋ヘルガ
18	ハーヴェイ＋ジグルド＋ヘルムート
19	王人公＋タル＋ケネス＋スノウ

忏悔室

[illegible]算是最神秘的地方了，本作中不少秘密都会在这里揭露，只要主角[illegible]的话，就可以聆听别人的忏悔，一些鲜为人知的秘密都是在这揭[illegible]。其实副团长是团长的女儿，而团长自己是不知道的。斯诺迫害主[illegible]的本意，而他老爹才是幕后的真正主使人……大家慢慢咀嚼吧。

关于船体改造

[illegible]根据地底层的工作间。把[illegible]交给トーブ（根据地底层的[illegible]改变船帆外形帆布。[illegible]装备。[illegible]ート的ウォーロック迷宫宝箱。[illegible]地图——把搜集到的海[illegible]可以给船追加能力，个[illegible]。海之纹章片本来就不多，所以大家尽量集中使用吧。

——海の纹章片：

1、海盗岛基卡（キカの部屋）的宝箱。

2、ミドルポート的领主的ペット击破后入手。

3、イルヤ港的宝箱。

4、イルヤのクールーク基地内的宝箱。

5、捕捞获得。

关单挑必胜

[illegible]字数限制没有把单挑的对话全部放出来，现在放出来给大家二周[illegible]吧。

行动	说话内容
	团长
防御	お前の动きを见せてもらおう 思い切りかかってこい
攻击	俺の剑さばきをその目でよく见ろ いいか、次は斩るぞ
必杀	彻底的に叩きのめす。觉悟はいいな よし、次で决める
	布兰德海盗
必杀	杀す 次で决まりだ
攻击	游んでやるか いい气になるな 俺の胜ちさ
防御	お前の攻击は无駄だ ガキの游びだな

行动	说话内容
	エレノア国王
必杀	じゃ、ちょいと齐かしてやるか！ そろそろ本气を出すかな…。 ふふん…。次、觉悟しろよ…。
攻击	次はこっちの番だぜ。
防御	どうした、かかってこい。 ちょいと体力温存といくか
	特洛伊
必杀	恶いが…次で、死んでもらう。 次で决める。
攻击	ゆくぞ。 おとなしく、わが剑を受けよ。 それでは参る。
防御	…かかってこい。 ふん…。

特殊小事件

1、游戏开始举火把后不忙点灯，到里街去遇敌战斗的话，就可以看见主角的“火把乱舞”了。

2、有关根据地一层大厅上的雕像是根据杀敌数决定的，谁杀的人多就是谁的，不过十有八九是主角的，除非你不用主角杀人……。

3、游戏开始时为主角起名字时主角居然在做广播体操。

4、初试的海战如果不编队直接进入战斗的话，スノウ就会说：“什么！？不编成就贸然行事！”闯入的结果就是当然不可能赢的了，马上就被人家俘虏了……

5、最初与团长决斗胜利的话，HP就会上升1点。

6、在奥贝鲁王宫前的水塘里走时，连打×，你就会看见主角的水上漂的功夫了。

7、船上战斗如果有人死亡，进行队伍交换，替换第二组队员参加战斗，然后再替换回来，死亡的角色将按HP1来复活……

8、船上战斗，将ピッキー设置为替补，战斗中使用她的瞬间移动纹章的LV1魔法，如果失败，交替队伍后王角……

9、王国解放后，去リノ国王的部屋，可以把他最后演讲的衣服偷掉，结果在最后演讲时……

10、二周目可以换领跑的人，如果换成我们阿娜多姿的ジーン大姐的话……

11、108人收集完后发生门大姐晚上与主角的对话，此后主角使用罚之纹章就不用自残了。

12、拿到金印时，军师问是否要出航，一定要选择是，否则会卡在船上，她叫你一直送绿瓶子给她徒弟，但她徒弟怎么也是找不到的，这算是游戏的一个BUG。

13、海上漂流时不要乱选选项，实践证明有人困于海上N小时且无情节。

14、抽奖一等奖是海贼王盔，但是在一次性抽奖时，你可能两次一等奖都是它，但实际你只拿到一个。

一些情节猜测补充

有关罚之纹章的继承顺序初步推测如下：

死在遗迹的人一王妃一格雷会长一会长儿子一利基尔的丈夫一海贼布莱德一骑士团长一主角。一切有关幻4之谜等待官方的幻想真书来揭开……

后记

直至截稿前忽闻幻水之父村山吉隆复出发表新作。村山自离开KONAMI后自己成立了蓝月工作室，半年后终于听到了有关此工作室的消息，不过新作是款3D的动作类游戏。回想幻2时的村山，不禁让人扼腕，商业气息凝重的今天还有像村山这种制作人可以自由发挥的空间吗……

欢迎所有初涉幻水或者喜爱幻水的FANS来CTU一起讨论幻水的一切，网址http://bbs.9d9d.com.

□文/CTU幻水圣域 帝释　编排/宇部



本作是近期GBA上不可多得的RPG佳品,128M的大容量保证了优秀的内容和华
以加入了动人的语音。作为《召唤之夜》系列的“外传”性质的《铸剑物语,,铸剑自
唤当然也必不可少。本系列的战斗模式类似于NAMCO的《传说》系列，可以手动操
击,而今作的操作变得更为流畅,新增加的“变身”和武器必杀技的设定,也使战斗更具
力,再加上丰富多彩的武器锻造和道具作成系统,被FAMI通评为34分的金殿堂级看来还是
的。无论是《召唤之夜》系列的FANS，还是从未接触过的玩家,都拿起你的GBA,跟
召唤之夜的世界,向着“传说的锻冶师”的目标前进吧。

■文/Kenyo

召唤之夜·铸剑物语2

サモンナイト クラフトソード物語2

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2004.8.20	
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：——

（心得&研究）

爆机后隐藏迷宫的攻略

●**1.ゴウラの迷宫**

5F原先与グレンゴウラ战斗的封印の间的魔法阵处按A键可进入6F，11F尽头是BOSSデスヒート。如果已经锻造出好武器的话，杀死它很简单。BOSS身上持有道具漆黑の命石，可反复取得。在它身后的宝箱找到“起动スイッチ”。



●**2.朽ちた机械迷宫**

地下6F原先与サーチアイメ战斗的地方对着电脑按A键使用“起动スイッチ”会出现连接通路。8F尽头是BOSSサテライトアイ，推荐与它近身战，这样它就只会使出砸地一招，攻一次就防御一次，如果武器的熟练度达到了255且防御时机准确的话，甚至可以无伤过关（如果不放心可以给武器强化ジャストガード的特殊技能）。杀死BOSS得到迷のボックス，可反复取得。在它身后的宝箱找到“水の呼び子”。

●**3.常夏の海洞窟**

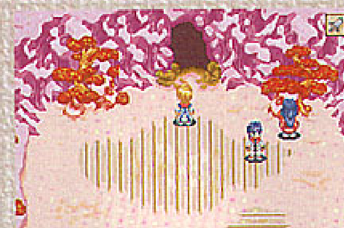


原先与ロブスドラゴン战斗的地方对着身后的瀑布按A键使用“水の呼び子”会出现隐藏洞窟。エリア20尽头处是BOSSザリガニーダ，很容易对付。杀死BOSS得到猫の手の置物，可反复取得。在它身后的宝箱找到“雪解けの粉”。

●**4.极寒の雪溪谷**



在魔刃放置处的右边按A键使用“雪解けの粉”会使雪融化出现隐藏洞窟。エリア23尽头处是BOSSアイスドール，与它作战建议采取迂回战术，见到它浮到空中向你飞过来时，马上往后跑或干脆向前冲刺，以躲避那招“金刚坐”。杀死BOSS得到天使の冰像，可反复取得。在它身后的宝箱找到“开封のお札”。



●**5.汤けむり热汤地狱**

原先与巫女ザル鬼战斗的地方对着中间的墙壁按A键使用“开封のお札”会出现隐藏洞窟。
头处是BOSS真巫女ザル鬼，推荐与它近身战，这样它就只会
击这招，攻一次防一次，可以无伤过关。由于它的HP和防御力
准备2把以上耐久度255且攻防较高的武器。杀死BOSS得到
可反复取得。

ガブリオ战斗模式的出现方法

游戏2周目后，到达ゴウラ复活之前出现通讯机联络选项的
选择“合图を送る”发送情报，不同的守护兽，需要选择的
一样，イグゼルド仅需1次，ディナ则需2次，レキ需3次，ア
次。满足次数后就选“魔刃を解放”。这样不让通讯机被弄坏
标题画面的おまけ模式就会增加ガブリオ战斗模式（注：出现
之后切勿再发送，否则通讯机必定会损坏）。

取得对手的战斗姿势

很简单，只要在剧情模式里的对人战时故意败给对手一次，
得该对手独有的战斗姿势。包括黑の剣士、オルカ、ゲドー、
ベルゲ、クウヤ、コヒナ、リョウガ、リンリ、マグナ、トリス
位对手，有兴趣的玩家不妨收集一下。

钓鱼的秘诀

由于很多强化道具都需要通过钓鱼来交换获得，所以提升钓鱼的
是很重要的。决定能否钓上大鱼的因素在以下几方面：诱饵的种类
饵的POWER力度；按A键的快慢；收线的POWER力度以及是否在
收线次数内将鱼拉上岸。

未攒够1500p换取高级钓具之前，推荐用“赤い小エビ”作饵，
扔到深水区（POWER槽全白或是接近全白的位置），这样才能钓
高的鱼，每次至少可以获得100p以上。

换到高级钓具之后，推荐用“高级な贝”作饵，以POWER槽全
置扔到深水区，并注意浮标动向，在出现按A键提示的0.1秒内按
线，每次收线的POWER槽如果都在全白位置，这样钓上来的鱼
500p的超特大鱼ヌシ。要注意的是，看到按A键的提示后才去按
轻微的延迟,这样是不能钓上ヌシ的，需要在提示未出现之前提前
要注意观察浮标的浮沉。



由于钓上ヌシ后会强制结束当次的钓鱼，如果在钓ヌシ之前先钓4条80p的黄金の鱼，就可以获得最高820点的记录。但是对POWER槽的控制要求很苛刻，稍有失误的话时间就绝对不够用，下面简单说一下达成方法。先在POWER槽接近全白的位置将诱饵扔到深水区，在出现按A键提示的0.1秒内按下A键收线，每次收线均要求POWER槽全白，这样才能节省时间，重复4次钓上4条黄金の鱼，时间还剩一格，然后按照上面钓ヌシ的方法钓上ヌシ，就可达成820点的最高记录了。

关于めずらしいメダル的收集

迷宫中可以捡到一种金色的徽章めずらしいメダル，一共有35枚，与村子右下角楼梯下的男孩子对话，每5枚能换到一个道具。

5枚……兽の纹章	25枚……サンダーブレス
10枚……兽王の纹章	30枚……マジックリング
15枚……翼龙の爪	35枚……天使の冰像
20枚……鬼神の角	

出现迷宫	取得地点
ふもとの森 エリア3	过了坡道后的右边
ふもとの森 エリア4	森林左下方
外れの森 エリア2	森林下方尽头处
外れの森 エリア3	顺着蔓藤爬下去即可见到
雄叫びの洞窟 エリア3	回复点的右边
雄叫びの洞窟 エリア6	需用钻头钻开的房间的左上角
迷いの森 エリア2	洞窟门口下方的树林间
迷いの森 地下エリア2	泉水右边的尽头处
忘れられた森 エリア3	河流左岸的树林里
忘れられた森 地下エリア2	两处泉水中间的狭缝里
朽ちた机械迷宫 地下2阶エリア3	中间传送带空地处的墙壁可钻开
朽ちた机械迷宫 地下4阶エリア1	宝箱的右边
常夏の海洞窟 エリア8	小道的路上
常夏の海洞窟 エリア14	敲红色的按钮之后前进，宝箱的右边
朽ちた地下迷宫 地下6阶エリア1	乘坐右边的传送带，钻开墙壁到房间的最右边
朽ちた地下迷宫 地下6阶エリア3	乘坐中间的传送带，在木箱的左边
极寒の雪溪谷 エリア5	宝箱的右边
极寒の雪溪谷 エリア12	在エリア10选左边第2条路进去可取到
归らずの森 エリア3	在第1个大洞的边缘处
归らずの森 地下エリア8	在エリア7钻开墙壁进入房间取到
汤けむり热汤地狱 エリア4	喷泉的左边
汤けむり热汤地狱 エリア10	喷泉的左下角
ゴウラの迷宫 地下2阶エリア1	在晶石的右边
ゴウラの迷宫 地下4阶エリア2	房间的右边
ゴウラの迷宫 地下8阶エリア1	左上角宝箱的右边
ゴウラの迷宫 地下9阶エリア2	中间的房间内
朽ちた机械迷宫 地下7阶エリア2	右下角宝箱的右边
朽ちた机械迷宫 地下7阶エリア4	右下角尽头处
常夏の海洞窟 エリア17	右边单独的红色按钮处
常夏の海洞窟 エリア20	右上角的宝箱附近
极寒の雪溪谷 エリア18	回复点的左边
极寒の雪溪谷 エリア20	中间松树的右边
汤けむり热汤地狱 エリア18	中间喷泉的右边
汤けむり热汤地狱 エリア24	右上角尽头处
汤けむり热汤地狱 エリア25	BOSS的后面

破坏王的回报

将迷宫内可以破坏的东西（木桶、枯木、草、树上的果实等等）全部一次性破坏，中途不能走出迷宫，然后回村庄到“木こりの家”与站在柜子前的老人对话就能得到道具，只能取得一次。完成迷宫内全障碍物破坏的事件并且爆机后，与老人对话可入手“观战チケット”，标题画面的おまけ模式增加ガンバルド・ボルガノ的战斗模式。

迷宫	得到道具
ふもとの森	放电の矿石
外れの森	叶龙のトゲ
雄叫びの洞窟	兽の纹章
迷いの森	疾风の矿石
忘れられた森	加速モーター
归らずの森	神兽の纹章

持有强化材料的怪物

单是通过剧情入手的强化材料明显是不够用的，除了一部分可以钓鱼交换得到外，还有不少种类在一些怪物身上，下表就列出了这些怪物的出现地点，方便大家去收集。

编号	怪物	得到道具	出现地点
3	タケシー	放电の矿石	ふもとの森
15	オオアカ切断虫	重金矿	雄叫びの洞窟
16	ハンドスライム	水呼の矿石	雄叫びの洞窟
23	鬼面火	火炎の矿石	迷いの森
31	ウインドレオン	疾风の矿石	忘れられた森
39	グラップ	扩散装置	朽ちた机械迷宫地下5阶以后
40	エレボルツ	雷兽の角	朽ちた机械迷宫地下5阶以后
56	エレウインド	翼龙の爪	极寒の雪溪谷エリア8以后
68	鬼愿法师	深红の角	汤けむり热汤地狱エリア8以后
73	エレファイア	深红の角	汤けむり热汤地狱エリア8以后
88	ダークドラゴン	黑龙の爪	ゴウラの迷宫6F以后
98	エレスパーク	雷兽の角	朽ちた机械迷宫地下7阶以后
99	キラーメタル	真眼矿	朽ちた机械迷宫地下7阶以后
105	エレアクア	涡潮のエビバサミ	常夏の海洞窟エリア17以后
107	フィレオン	高魔の命石	常夏の海洞窟エリア20以后
112	エレゲイル	翼龙の爪	极寒の雪溪谷エリア15以后
114	メタルクラブ	真眼矿	极寒の雪溪谷エリア18以后
121	デスマンティー	鬼神童子の命石	汤けむり热汤地狱エリア18以后
122	エレフレアー	深红の角	汤けむり热汤地狱エリア18以后
123	真怪鱼	鬼女の命石	汤けむり热汤地狱エリア20以后

强化的组合效果

强化时采用特定的材料组合可令武器产生新的特殊技能和必杀技，如果武器本身已带有特殊技能或必杀技，则会有优先度的判定。基本上，三元强化＞二元强化＞一元强化，强化等级相同时，则以在下表中排在越后面的越为优先。

特殊技能	必要材料	效果
雷小攻击效果	放电の矿石	雷小攻击效果
炎小攻击效果	火炎の矿石	炎小攻击效果
水小攻击效果	水呼の矿石	水小攻击效果
风小攻击效果	疾风の矿石	风小攻击效果
雷中攻击效果	放电の矿石×2	雷中攻击效果

特殊技能	必要材料	效果
炎中攻击效果	火炎の矿石×2	炎中攻击效果
水中攻击效果	水呼の矿石×2	水中攻击效果
风中攻击效果	疾风の矿石×2	风中攻击效果
雷大攻击效果	放电の矿石×2+雷兽の角	雷大攻击效果
炎大攻击效果	火炎の矿石×2+深红の角	炎大攻击效果
水大攻击效果	水呼の矿石×2+涡潮のエビバサミ	水大攻击效果
风大攻击效果	疾风の矿石×2+翼龙の爪	风大攻击效果
HPドレイン	魔族の角+鬼女の命石	攻击敌人时回复少量HP
HPヒール	勇者の印+高魔の命石	战斗时HP自动回复
DURヒール	勇气の印+鬼神童子の命石	战斗时武器DUR自动回复
DURガード	钢のコウラ+アダマン矿	武器DUR消耗速度变慢
AGLアップ	翼龙の爪+轻铁矿	主角速度大幅提升
クリティカル	加速モーター+真眼矿	必杀一击的出现率提升
贯通攻击	涡潮のエビバサミ+重金矿	可攻击复数的敌人
濒死强化	魔族の角×3	HP较低时攻击力提升
スピードアップ	兽の纹章×2	攻击速度提升
ジャストガード	真眼矿	完全防御的准确性提升
强DURヒール	勇气の证×2+武士の心得	战斗时武器DUR更快速度自动回复





必杀技	必要材料	消费DUR	适用武器				
			剑	斧	枪	拳	钻
2连续攻击	加速モーター	6	○	○	○	×	×
3连续攻击	加速モーター×2	9	○	○	○	×	×
4连续攻击	加速モーター×3	12	○	○		×	×
5连续攻击	加速モーター×2+忍者の极意その壹	15	○	○	○	×	×
高速3连续攻击	扩散装置	10	○	×	×	○	×
高速5连续攻击	扩散装置×2+忍者の极意その贰	20	○	×	×	○	×
击风	对魔矿×2	20	○	×	○	×	○
冲击波	对魔矿×2	20	×	○	×	○	×
投掷	忍者の极意その壹+忍者の极意その贰	30	○	○	○	×	×
浮かし攻击	兽王の纹章	5	○	○	×	○	×
炸裂攻击	勇者の印+勇气の证	16	○	○	○	○	○
回转攻击	涡潮のエビバサミ×2	10	○	○	○	○	○
范围吹き飞ばし	涡潮のエビバサミ×2+扩散装置	15	○	○	○	○	○
麻痹攻击	叶龙のトゲ	5	○	○	○	○	○
クイックヒット	翼龙の爪	5	○	×	×	×	×
ガード崩し	钢のコウラ	20	×	○	×	×	×
ガード无视攻击	魔族の角	10	×	×	○	×	×
百裂拳	鬼神の角	20	×	×	×	○	×
高速回转	机术の卷物	10	×	×	×	×	○
ジャンプアタック	忍者の极意その贰	10	○	○	○	○	○
ため攻击	忍者の极意その壹	20	○	○	○	○	○
武器破坏攻击	兽の纹章+兽王の纹章+神兽の纹章	MAX	○	○	○	○	○
HP消费攻击	高魔の命石×2	0	○	○	○	○	○
武器ダメージ	钢のコウラ×3	5	○	○	○	○	○
即死攻击	黑龙の爪+漆黑の命石+迷のボシクス	100	○	○	○	○	○

武器解体的强度继承公式

上次的攻略已经给大家简略讲过，武器解体时，武器元素会继承武器一部分的能力值。锻冶师级别越高，继承的数值就越大。熟练度255时和非255时的继承值差别也很大。一般情况下建议将武器的熟练度练至255才进行解体。下面列出了不同的熟练度下武器元素强度的计算公式，公式中的R值是由锻冶师级别决定的。

TEC为255的场合：

武器元素强度＝解体前数值×（R＋0.2）

TEC为254以下的场合：

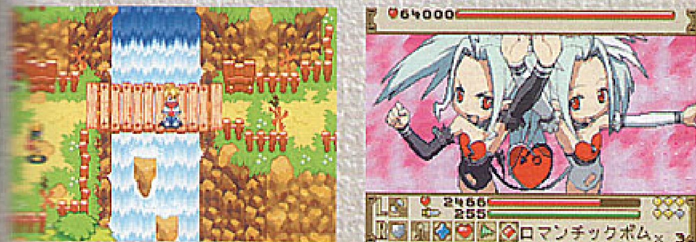
武器元素强度＝解体前数值×（R＋TEC数值÷2540）

R值	锻冶师级别	所需经验值
0	见习い锻冶师	0～4
0.05	一般锻冶师	5～9
0.1	村一番の锻冶师	10～19
0.15	名の知れた锻冶师	20～34
0.2	一流の锻冶师	35～64
0.25	英雄的な锻冶师	65～109
0.3	传说の锻冶师	110

关于锻冶师级别的提升，只有通过“制作”武器才能增加经验，视材料不同，每次增加0～3点不定，而这个经验是不能直接看到的，但可以通过锻造时的火花大小来判断，大火花表示能增加经验，小火花表示不增加经验。此外，经验的增加与武器图鉴的完成度无关，只与材料有关。用好的材料锻造时，即使重复锻造也是能够增加经验的。

如何合理地强化武器

如果单是靠“锻造→解体→锻造→解体”这样的过程是无法迅速提升武器元素强度的，还必须合理利用强化的指令，“锻造→强化→解体”才是完美的提升强度之路。强化材料的各项数值会加到原来的武器里，因此一些数值较高的材料无疑是首选，各位可以参考下面的强化材料能力值表。一般经过几次锻造后武器的DUR很容易达到255的极限值，所以材料的DUR值不需要考虑，只要考虑ATK、DEF、AGL这3项就可以了。



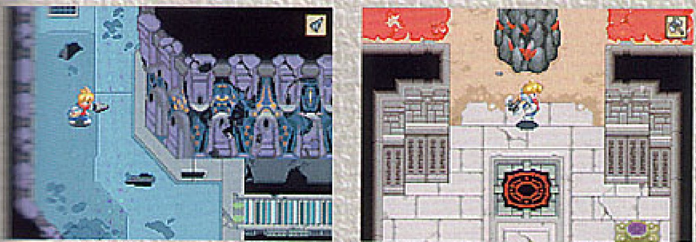
武器元素的各项数值是存在强化极限值的，这个极限值与基础武器和强化的材料有关。ATK、DEF、AGL都有一个共通的计算公式（计算结果为负值的话取零）：

元素最终强度＝解体前的基础武器数值＋强化材料数值×3－1

例如，锻冶师级别达到传说の锻冶师之后，以圣天アクス作为基础武器，TEC值练至255，用3个武士の心得进行强化，经过8次后元素达到极限，通过计算可以得出此时元素的各项数值为：ATK＝（138＋35×3－1）＝242，DEF＝（120＋35×3－1）＝224，AGL＝0。

如果打算提高元素速度的话，推荐先以圣天系列作为基础武器，用3个武士の心得进行强化至极限值后，再以猫の手の置物作材料锻造成ネコ系列，再加入2～3个猫の手の置物进行强化，这样的武器能够兼顾攻防和速度，但缺点就是不能选用其他特定的材料进行强化以增加特殊技能和必杀技，所谓鱼与熊掌不可兼得也。所以，如果不考虑武器的速度的话，干脆就让其成为龟速也无所谓，在升级时多提升一下AGL来弥补吧。

关于AGL速度的问题，相同的AGL值在不同的LV下所反映出来的效果是不一样的。例如，LV60时AGL128的速度就比LV99时AGL128的速度要快很多。所以如果升级时一味地强化攻防的话，最后速度会变得跟史莱姆一样——当速度足够快的话，跳跃的高度会增加，收招的硬直时间会减少，更快的攻击可以破解大部分敌人的出招，并对其造成连续伤害，因此速度是最容易被忽视但也是最不能被忽视的一项重要能力值。一般情况下，LV与AGL的比值建议在1：1.75以上。



最后的4种武器可谓各具特色，ギア系列偏重防御力，ネコ系列偏重速度，ボン系列偏重攻击力，而圣天系列攻防较平均，具体选择哪一类就看个人的喜好了。我个人的选择是，剑、斧和枪用圣天系列，钻头用ネコ系列，拳套用ギア系列。而特殊技能的搭配方面么，由于クリティカル的必杀一击出现率还比较高，采用クリティカル和麻痹攻击的组合效果很不错。重视速度的话可以考虑スピードアップ。上次的攻略已经给大家推荐过一些了，这里就不多说了。

强化材料的各项能力值一览

强化材料	ATK	DEF	AGL	DUR
铁矿石	0	1	0	6
放电の矿石	1	0	1	8
叶龙のトゲ	1	1	－1	10
重金矿	0	3	－5	12
水呼の矿石	2	3	0	10
兽の纹章	2	2	1	14
火炎の矿石	3	3	－3	13
疾风の矿石	2	2	2	16
加速モーター	2	2	3	10
轻铁矿	3	3	2	11
雷兽の角	4	3	0	12
兽王の纹章	3	3	2	15
砂岩矿	4	5	0	15
涡潮のエビバサミ	3	6	－2	12
钢のコウラ	4	6	－3	18
扩散装置	5	3	0	15
对魔矿	5	6	2	18
アダマン矿	0	10	－8	21
水晶石	6	5	1	20
翼龙の爪	6	6	4	13

强化材料	ATK	DEF	AGL	DUR
勇者の印	8	5	0	20
勇气の证	5	8	0	20
魔族の角	8	7	－5	22
神兽の纹章	7	7	6	21
机术の卷物	8	8	－5	22
深红の角	10	2	－2	18
忍者の极意その壹	4	2	10	20
忍者の极意その贰	2	4	10	25
鬼神の角	11	6	－10	25
高魔の命石	13	10	－12	23
鬼神童子の命石	12	8	0	25
真眼矿	15	0	－15	30
鬼女の命石	0	0	15	－15
光の结晶石	1	20	1	35
黑龙の爪	16	5	－15	20
漆黑の命石	15	15	10	29
迷のボックス	20	20	－10	35
猫の手の置物	10	10	30	10
天使の冰像	25	25	0	33
武士の心得	35	35	－30	35

关于魔法的伤害计算

●守护兽习得魔法一览

LV	イゲゼルド	レキ	ディナ	アーノ
1	スペルヒール(5)	スペルヒール(5)	スペルヒール(5)	スペルヒール(5)
2	ガードボディ	クイックムーブ	バリアウエポン	クイックムーブ
5	スパークチェイン	フレアバースト	アクアトルネード	ウインドストーム
7	ウエポンスパーク	ウエポンフレア	ウエポンアクア	ウエポンウインド
8	フレアバースト	ウインドストーム	スパークチェイン	アクアトルネード
10	アクアトルネード	スパークチェイン	ウインドストーム	フレアバースト
12	バリアウエポン	ガードボディ	クイックムーブ	ガードボディ
13	ウインドストーム	アクアトルネード	フレアバースト	スパークチェイン
15	シグマコレダー	炎怒流	スプラッシュ	クルクルです
16	エスケープ	エスケープ	エスケープ	エスケープ
17	ウエポンフレア	ウエポンウインド	ウエポンスパーク	ウエポンアクア
21	クイックムーブ	バリアウエポン	ガードボディ	バリアウエポン
24	ウエポンアクア	ウエポンスパーク	ウエポンウインド	ウエポンフレア
27	オメガバースト(10)	魔剑狼牙(10)	スコールシャワー(10)	グルグルです(10)
32	ウエポンウインド	ウエポンアクア	ウエポンフレア	ウエポンスパーク
40	全方位ミサイル(15)	真剑无礼怒(15)	ロマンチックボム(15)	ザックリです(15)

除了部分辅助魔法外，所有攻击魔法的伤害值、回复魔法的回复值都与守护兽的MAG值形成一定倍数关系，魔法种类不同，这个倍数也不相同，上表中魔法名后边括号里的数字就是该魔法的倍数。还有一些魔法会产生连击，那么实际的伤害还要乘以连击数，详见下表。

魔法名称	倍数	最大连击数	魔法实际伤害
スパークチェイン	0.3	10次	MAG×3
フレアバースト	0.75	7次	MAG×5.25
アクアトルネード	0.6	9次	MAG×5.4
ウィンドストーム	0.55	5次	MAG×2.75
スプラッシュ	1.35	5次	MAG×6.75
シグマコレダー	1.1	7次	MAG×7.7
炎怒流	1.1	7次	MAG×7.7
スプラッシュ	1.1	7次	MAG×7.7
クルクルです	1.1	7次	MAG×7.7

对BOSS战时魔法伤害减半，魔法属性与敌人属性相同时伤害减半，对人战时魔法伤害减为三分之一。装备マジックリング时魔法伤害提升为1.5倍。此外，对于增加属性的辅助魔法ウエポンスパーク、ウエポンフレア、ウエポンアクア和ウエポンウインド，使用后攻击力提升为原来的1.5倍，装备マジックリング并不会增加魔法的效果。

人间五十年

□文——魔人 神无月

第十一回 细川政元！下克上的领导者，家族内讧的不幸者！

1491年，也就是延德5年10月北条早云歼灭茶茶丸取得伊豆半岛统治权，成为首位战国大名后，战国时代进入新的阶段，史称“幕府落日”。落日的幕府已经不在威风凛厉，唱主角的是那些不甘人后，奋力崛起的战国大名们。北条早云、细川政元、毛利元就、武田信玄、斋藤道三、今川义元等早期的大名都纷纷成为当时的著名人物。同时织田信长、丰臣秀吉、德川家康等新一代领军人物也在此期间先后呱呱坠地，可以说从这个时期起，战国时代才真正拉开了帷幕。继上回的北条早云后，今回将为大家介绍另一位下克上代表。他就是应仁之乱发起者之一细川胜元的嫡子，被人称为“半将军”的细川政元。

下克上的领导者

细川政元生于1466年，元服前的乳名和他父亲细川胜元一模一样，叫“聪明丸”，人称九郎。前几回我们谈到的应仁之乱也就是由他父亲细川政元与山名持丰挑起的。在文明五年，也就是1473年，细川胜元英年早逝，当时才8岁的政元便继承家督之位，而细川家的管领一职则被畠山家的政长所截获。畠山与细川家的管领之争早在足利义政时期就已经开始，由于当时第8代将军义胜还未元服就在10岁夭折，而将军之位传给了年仅9岁的足利义政。在他元服前，其实所有的权力都落入管领手中，而此时畠山与细川家族为了管领一职就在幕府中针锋相对。这种党争现象一直持续到细川政元元服后。1486年，20刚出头的细川政元从畠山政长手中夺回管领之位，并前后连任4次管领之职。

虽然细川政元管领之位在握，但先前他并没有拥立将军足利义植*1，在讨伐六角家时更持反对意见，这些举动都让将军家相当不满，而此时的畠山政长已经得到将军足利义植（义材）的偏护，成为了幕府中的红人，在朝中可以呼风唤雨，盛气凌人。细川政元深知，如此下去不要说管领，恐怕连以后的守护国权力都可能因为畠山政长在将军面前的挑拨而失去，既然早晚都要与将军家难免一战，何必坐以待毙处于被动呢？何不主动出击，扫清朝敌，推立新将军呢？1493年，明应二年，细川政元趁将军足利义植亲自挂帅征讨畠山本家之际，在京都发动政变。将军足利义植被细川政元赶下台，在畠山政长的家臣神保长诚的保护下逃到越中国，而畠山政长则被细川军包围在城池之内，最后自害，细川政元推举足利政知之子足利义澄*2为新任将军，这就是日本历史上的“明应政变”。事实上足利义澄只是一个傀儡将军，主要实权都落入细川政元之手，所以人们就称他为“半将军”。此时细川政元的势力实质上已经超越了幕府将军家，所以他又与北条早云一起成为了战国中下克上初期的代表性人物。

修验道的痴迷者

细川政元直到最后一刻也是孑然一身，无任何妻室，更别说什么侧室与宠男了。他能如此“特立独行”，“标新立异”的原因就在于他是一个山伏信仰的痴迷者。所谓山伏信仰是从古代日本就开始的一种宗教信仰，人们认为山中是有神仙的灵魂存在，只要在山里不停地修为，就能获得超凡脱俗的能力。而细川政元在明应政变后并没有过多地专心于朝政，而是沉迷于此类宗教之中，不仅如此他对于山伏信仰密切相关的修验道也特别感兴趣，《足利季世记》，《后慈延院殿御记》，《实隆公记》等等日本古代书记都记载过细川政元酷爱修验道的语句。修验道是日本非常独特的一种宗教，他是把山当作神，通过与中国传入日本的佛教、道教及日本传统的古代神道结合而形成的一个宗教形式。信仰者们通过在山中残酷地修行，从而得到“验”，“验”也就代表着信者的修行成果，有烙印的意思，所以在日语中与“印”读音一模一样，しるし。在明应政变后，细川并没有专心朝政，把许多事情都交给了自己认为可信的家臣们，自己则痴迷怪异宗教之中不能自拔，因此他无任何妻室，几个儿子均为领养，这也为他以后的不幸惨死埋下了伏笔。

家族内讧的不幸者



细川政元

由于细川政元沉迷修验道及山伏信仰，因此对自己两个养子细川澄之*3，细川澄元*4缺乏管教，更没有注意到他们间的勾心斗角已经上升到家族内家臣间的互相争斗。终于在1507年，也就是永正四年细川澄之对于细川政元废除自己嫡传家督之事耿耿于怀，派遣亲信香西元长*5暗杀了细川政元，就这样，曾经辉煌多年的半将军，与北条早云齐名的战国风云儿在自己养子的阴谋下陨落了。这不得不说是一场悲哀，但子弑父，兄弟残杀，同族相争在战国时代那真是家常便饭，往后随着介绍大家可以看到更多。细川家族也因为细川政元的被杀而分裂，曾经风光无限的管领世家走向了没落之路。

小知识密抄

1. 足利义植（文正元年,1499年9月9日—大永三年,1523年5月23日）：

幕府第10、12代将军。原名足利义材，明应7年（1498年）改名义尹，永正10年（1513年）改名义植，足利义视之子。明应政变被细川政元赶下台后，1499在朝仓家与畠山政长之子畠山尚顺的利用下再次上洛，可惜失败。永正5年，也就是1508年在大内义兴的支持下再次登上将军之位，成为12代幕府将军，后因与细川高国反目而被流放、最后死于阿波国。他的一生都被实力大名所利用，成为权力争斗的挡箭牌，实属不幸。

2. 足利义澄（文明12年，1481年1月15日—永正8年，1511年9月6日）：

堀越公方足利政知之子，足利义政的养子。明应政变后被细川政元推举上将军之位，实为一个傀儡。后在大内义兴与足利义材逼近京都之时逃到近江附近。在筹备反攻时去世。

3. 细川澄之(延德元年,1489年—永正4年，1507年9月7日)：

细川政元养子之一，关白九条基政之末子。开始被细川政元立为嫡传家督之人，后因为品行原因被政元废除，于是怀恨在心。并与新的家督继承人澄元发生对立，最后竟派人在澡堂暗杀了细川政元，忤逆之子也。虽然他逼迫将军足利义澄承认了自己家督继承人的身份，但后来还是死于同族的细川政贤，细川高国的讨伐战中。

4. 细川澄元(延德元年,1489年—永正17年,1520年6月24日)：

细川政元养子之一，阿波国细川家出身。在细川澄之被养父废除嫡传资格后，澄元成为新的家督继承人。细川政元被暗杀后，澄元逃往近江国甲贺。后从澄之手中夺回家督之位。1508年在大内义兴等人拥立足利义植上洛时，他因支持足利义澄而与他们反目，被细川分家的细川高国等人流放。1516年，与阿波国的三好之长一同打败细川高国。1517年，三好之长破弃盟约，细川澄元被迫再次逃到阿波国，最后病死。

5.香西元长(出身年月不详—永正4年，1507年9月17日)：

香西元直之子，细川澄之的家臣。山城国半城守护代，岚山城城主。与药师寺长忠一起谋害细川政元之人，后在细川高国等人讨伐细川澄之战役中死于游初轩。

责编/宇部



RPG幻想辞典

【妖怪列岛之百鬼解读】

vol.15 茨木童子 いばらきどうじ

日本人看待妖怪，似乎都是以一种对待孩童的心理来处理的，但凡都是灌以"童子"，妖怪在那里享受着如同宠物般的待遇，哪怕是曾经为害的，这些"童子"妖怪们也享受着相当高的地位，被膜拜或敬仰，特别是本期我们将要介绍的茨木童子——大阪府茨木市的象征物。

茨木童子（いばらきどうじ），别名为"罗生门的鬼"，也被称为"大江山之童子"，是大江山恶贼妖怪酒吞童子之弟子，平安时代中期相当有名的妖怪，是茨木市的象征，市内各处都能见到其可爱的雕像。这个有着蓬蓬的头发、尖尖的小角的小妖怪，可是有着相当有名的两个传说故事。

首先是关于茨木童子出生的典故，据日本民俗学相关资料所载，茨木童子本是古摄津之国水尾村一农家出生的男婴，但其刚生下来时就有着整齐的牙齿，并且还会走路。其间在母胎内呆了16个月，应该也算是严重的难产了，由于长得根本就不像其父母，加之生下来时还朝着母亲不住的怪笑，受到极度惊恐和身体遭受极大折磨的母亲最后休克而死，只留下形单影孤的父亲将其带回村子里，还找了位奶娘为其喂奶，没想到他相当可怕地能喝，瞬间就能将人奶喝至枯竭，令人甚为恐慌，关于此怪谈一下子也在村子里传开了，全村的人都觉得茨木童子是不祥的怪胎，整个村子的氛围也都开始变得紧张和阴森起来。因为家境贫穷，父亲也没能力继续带着这孩子，也负担不起他巨大的食量开销，于是某晚父亲背着这睡熟的孩子，用绳子绑好最后将其丢弃于茨木村的九头神森林附近的一家理发店前。

第二天早上理发店的师傅起来却发现自己门前的笼子里躺着一个婴儿正在里面呼噜呼噜的睡着。一想到自己一直到现在还没有孩子而现在却突然出现一个，以为是神赐之子，于是决定养育他。

就这样几年过去了，才到五、六岁的茨木童子便已拥有接近于大人的体格，并在行为上也接近成人了，所以收养他的理发店夫妇决定为他找点事情做，让其就在自己的理发店里工作，就这样又过去了三年，其间他表现得还是挺不错的，突然，一日，他在用剃刀给客人修剪额处的头发时，一不留神手滑弄伤了客人，惊慌的茨木童子立刻用手指刮起客人的血舔了起来，初次尝到血味的他感觉这味道相当地奇妙，之后他每次理发时都故意将客人弄出伤口然后舔食他们的血迹，也正因为这样，客人们都再也不敢来这理发店了，从此生意变得黯淡起来。

有感于生意的黯淡，一天夜里夫妻俩将茨木童子叫进自己的房间，严肃地斥责店里冷清的原因就是由于他。受到训责的茨木童子伤心地哭了一晚，第二天一大早，他起床后来到平时玩耍的附近的小河边洗脸后，站在土桥上联想到昨晚被养父母们训斥的事情并屡次不经意地看着河边时，突然猛地发现河水里所反射出自己的倒影呈现的却是一张鬼的脸，吓坏了的小童从此不再返回理发店，因为他不敢这样去面对自己的养父母，一个人躲进了深山里。而那桥，从此也因茨木童子的传说而闻名。但这"茨木童子姿见之桥"后因河道废用而逐渐变成了道路，以往的茨木村也成为如今茨木市的市中心。

在今大阪府茨木市市政府前的茨木河高桥上的栏杆四角处，塑有茨木童子的像。茨木童子正是那传说中与渡边纲作战的那个妖怪，其实是个可爱的并相当讨人喜欢的鬼。在市区各主要街道都放置有其雕像，茨木市的象征也正是茨木童子。

也正由于茨木童子躲进了深山，关于他的第二个传说也因此而展开，之所以他还有"大江山之童子"的名称，那是因为他后来从丹波深山迁往大江山投靠山贼头目酒吞（しゅてん）童子，并自告奋勇成为了其副将，之后常率领手下来到附近的村和城市，于夜晚在都城出没，偷抢金银财宝、杀人或强暴妇女。他们在当地的长期肆虐，使得这里的地方官员对于神出鬼没的茨木童子都相当惧怕，更别说普通百姓和小孩子们。大家都把茨木童子看作最为害怕的鬼，如果到了黄昏，各家各户都得关上门不敢外出，因为夜街上将是百鬼夜行的恐怖景象。

之后又过了些年月，在这段时日已养成野性的茨木童子已成为大江山酒吞童子的家臣首鬼，酒吞童子的其他家臣都在大江山日夜地修筑新山寨，而他就率领余众每天夜里来到都城里造次。这回又来到了京城罗生门附近，不巧遇上源赖光手下四天王之一的渡边纲，被其砍落了右手腕，落慌而逃，随后渡边纲将那只手腕带回交给阴阳师安倍晴明，并按照他的指示将其收入一种称为"唐柜"的柜子，进行为期七日的闭关净身用以来灭除茨木童子。

在顺利进行了6天的闭关净身后，最后一天渡边纲远在津国的伯母却突然来访，但因为渡边纲正处于闭关的关键阶段，所以无法出来与她见面，但旅途艰辛舟车劳顿的伯母便声泪俱下的恳求渡边纲出来见他，终于渡边还是暂时停止了闭关并出来宴请伯母，席间谈到了关于茨木童子的手腕，于是伯母又说希望渡边纲能拿出被他砍下的妖怪手腕让自己见识一下。并不怎么情愿的渡边纲看在伯母又一次的恳求之下只得秀出那只即将净身完毕的茨木童子左手手臂，但没想到伯母却趁机将其夺走，并带着贼笑的表情露出了其真面目--茨木童子，随后他便得意地一溜烟逃掉了。



关于茨木童子和渡边纲的传说主要被记载于平家物语的"剑之卷"中，包括绘图小说《酒吞童子》、谣曲《大江山》、谣曲《罗生门》，进入明治时期后因为歌舞伎舞蹈《茨木》、《回桥》等而被人们广泛地知道。

但关于大江山酒吞童子一势力被源赖光最终征讨的传说最后的结果有两种版本的说法，一种说法是在谣曲《大江山》中，被切断手的茨木童子是酒吞童子手下中一直坚持到最后才战死的一人。而在谣曲《罗生门》中，当时决战时茨木童子幸免于死，在逃走时约好次日与渡边纲在洛中格斗。

在日本民俗学中茨木童子和酒吞童子虽然被认为是鬼，但是他们绝对不是人们印象中的那种像地府狱卒一样可怕的鬼，酒吞童子原来是在比睿山打杂的，尽管从其年龄上来说仍属于儿童，但体形和经历等都已达到成人水平，实在是承受不了苦役而出逃，最终来到八濑大江山，这里作为酒吞童子据点的大江山并不是指丹波的大江山，而是京都以西"老の坂"，即"大枝の坂"，故而这里以前被称为"大枝山"

■文/nakazawa　编排/宇部

My Game My Home 闯关族的家

现在最流行的是……中国大舌头版嘻哈？还是跟着娱乐狗仔队的绯闻报道来论定大时代？整日奔波风尘，有时候自己都不知道什么去追逐什么，游戏本身就是流行的，只不过东西摆在那里，你可以随时去选择，而那些娱乐圈里的流行稍不留意可能就丢了。自己对流行不甚敏感，不知道这样下去会不会变得很原始……

天生我才看闯家

本期读者来信集点——①听说世嘉要出一款新的光明力量，请问这个消息是真的吗？②口袋妖怪绿宝石的游戏我用模拟器玩却无法生成ROM文件，为什么？③上期送的笔筒是不错，不过这期能送笔么，我的笔不够插满整个笔筒的？④最近美国和日本的DS开始降价，我们国内的价格会下调吗？降价大概能降到多少？

除了电软，我现在穷的已经一无所有了。（北京 咖啡猫）



不敢保证现在视力还有5.3，但是远远的看清楚牌号还是可以的。别以为风某会是《阿拉蕾》里那位徘徊于白垩纪的“一米以内向来百发百中”的杀手，保护视力，向我看齐哦！

一直对个人意识很强的那一类游戏非常欣赏，比方说“幻侠乔伊”。现年头，已经被公认为大师的，制作出的游戏就少了很多的个人色彩，日本就有那么几位，他们的作品除了在剧本上能够让人找到点非同一般的手笔外，其余剩下的统统是一股子铁腥味。当然，我并不反对游戏厂商端出“有钱烧的”这样一副嘴脸。如果还有玩家跟风某有一样的感觉的话，那不妨留意SCE的新作“奇迹与巨像”，上田文人是个绝对的异类。

一款游戏究竟担负着多大的风险，很难统计，但为此而丢掉饭碗的制作人我们轻易就可以数落出一大堆来，因此我责问自己又有什么资格去批评别人冷饭战略。倒是庆幸，这样一来反倒可以让我们非常方便的找到那些异类，看别人抱着冷饭锅手舞足蹈的时候，关注只需要一点点的不同，就能有不少欣喜的发现，作为看客，这样挑剔实在是来得太容易了，也太没成就感了。

自己不是习钻的那种人，大家喜欢的，我也喜欢，比如“HALO2”。这的确是个好东西，摆在我面前我没理由不去享受。本期我们为玩家专门主打了几盘热菜，也都生猛海鲜，也都油滑可口。编辑们争取让大家尝个新鲜，吃个痛快，主打几个菜系，而避免多滥。

最后唠叨几句近期广大读者应该知道的事情（虽然后面还得说下……）。

《口袋妖怪 绿宝石》攻略本将于10月1日全面上市，这个东西其实不需要多说了，有需要的读者是绝对值得花那18元抱回来收藏的，内容方面没的说，《掌机迷》在口袋系列研究方面的实力有目共睹，再加上有中国最强的口袋团队联手打造，从内到外素质您就请好吧！

《掌机迷》十月抽奖将会送出更多GBASP，十月上下两期会分别送出11台GBASP以及大量珍贵礼品，从阵容上从内容上都够一吓了，买《掌机迷》就有机会中SP，十月绝对是不容错过的大好机会。当然，当然，半月化后的《掌机迷》已经在内容上进行了全面的拓展，只要9.8元就有看有读有玩啦！

本期风某客串“格斗天书”，希望广大读者能够硬挺该栏目，一起把格斗魂做出来！

我的电软十年

十年了，当年的毛头小子现在也已经找到了人生的第一份工作，而《电软》的各位还在继续为中国千千万万的游戏迷们服务。

94年，初一，四川广安的游戏业开始发展。以前只有两家街机厅，之后一个我认识的老板一下就开了三家，其中有一家能出租FC卡，还有一台MD与SFC，我也在那里认识了许多朋友，其中的两个成了我的铁哥们。

95年，游戏店的老板开始买《电子游戏软件》，这在当时被我们认为是圣旨一般的东西。我至今仍然真切的记得，有一天晚上，我向老板借了一本拿回家看，全书我愣是一个字都没落的仔细看了一遍。而《梦幻模拟战2》的邪道攻略我更是看了N遍，因为自己超喜欢这个游戏。当时的梦想就是自己要是能有这书该多好啊！伟大的《94典藏本》也永远的放在了那家游戏店的柜台里面，因为想买的人买不起，买得起的人又不会买。

96年，我那群朋友中年纪大的一个已经有能力买得起书了，于是以后我们就在他那看《电软》了。不过已经不再会像最开始那样一字不漏地看完整本书了。哦，对了，95年还出版了《95典藏本》和《秘技偏方》。哈哈，这真是两个好东西啊！《95》好看，《秘》则实用，当时这两个东西真是给我们的生活增添了无数的乐趣。

97年，高一，住校了，也有“铁”了（语出《电软》）。终于，可以圆我的拥有《电软》的梦了。于是，每期必买，现在都还记得价格，6.40元，哈哈。虽然看杂志的心没有以前狂热了，但是对《电软》的热爱却是一直没变的。而和你们有些相同的杂志《电子游戏与电脑游戏》，是连一顾都不屑的（其实他们做得也不错，只是我的心已经全部在你们上了）。97年出的《96合订本》与《秘技偏方·续》我也省钱买下了，记得封面好像是天野喜孝的插画，还得了一张大幅的真宫寺樱。嘿嘿，太爽了。

差点忘了《格斗天书》，我有个朋友邮购过一本，但是我却忘记具体是哪一年了，原谅我吧主！亏我还被称为格斗之王，居然连这个都会忘记。

98年，认识了个人认为史上最伟大的游戏——《星际争霸》，而《电软》又坚决不做PC GAME。所以，在98年这漫长的一年，对《电软》的热情逐渐消退，但是对她的关心却永不消退。

99－03年，《电软》再也没买也没看，因为喜欢联机的乐趣，TV GAME却不能给我，但是在心里却一直希望《电软》能茁壮成长，希望像我这类的叛徒不要太多，经过杂志摊时也会翻翻杂志，稍稍看看。

《电软》有我永远不能忘记的东西，虽然当初的《GAME集中营》我只记得个封面却永远不会忘记那个名字，还有那些人……

呵呵，那些人啊，那些可爱又可敬的小编们。那中风的马或是牛不相及的马；那号称没有骨头的软体动物（《分手总是在春天》，当电软决定一点都不做PC GAME后，他离开了）；以八神做形象、能用脚移动鼠标、外号“百晓生”、住持“龙哥热线”一统江湖的龙哥；格斗无人能敌，迷路也是无人能敌的啊良牙——阿KING；1分钟后一台土星机会变成一“滩”土星机，永远不会把机器装回成原来样子的特工黄；无类，闯关族的家，影子一样的人；影之凤凰，SHADOW PHOENIX，给了玩家们展示绘画功底的地方；还有最终BOSS，无敌的老编，究极奥义——“扣你这月薪水”：无视对方防御、回避不可、HP减至1、回复不可、反击不可。

以前最喜欢看的栏目就是“闯关族的家”，看到天南海北那么多和我志趣相投的人在一起聊着我就高兴，也曾想过要给杂志写信，最终却作罢。记得某段时间的热门话题是改半月刊和全彩，我那时就在祈祷，如果这样改了，我可就更加买不起电软了啊！

少年时代的我一直怀着一个美丽的梦，希望自己有朝一日能到电软的编辑部去看看，想象着有位可爱的大姐姐给我介绍各位小编们：“这个看似放荡的家伙是龙哥，埋头苦干的是特工黄，正在抽筋那位是风马，那团江湖是软体动物大哥，哦，你踩着的影子是SHADOW PHOENIX，被衣服包住的是无类哥（姐？），阿KING估计又迷路这两天回不来了。最里面透出强大杀气的黑洞我不说你也应该知道是谁了吧……”

好美的一个梦……（老玩家A）

本栏目绘图由华弟友情提供，特此致谢。

最近北京的天气总是多变。某日晚上加班后和木头一起回去时正赶上下雨。北斗两手空空，好在木头有先见之明拿了把伞在身上以备不时之需，于是好心的木头和我共挤一把伞，结果发现这把伞用来遮掩木头自己“苗条”的身躯已然是左支右拙，俩人打一把伞的话……



闯家茶话会

牢骚、抱怨，来这里尽情发泄
快乐、幸福，来这里共同分享

■电软出得越来越慢了，都快成了月刊了，我等等花儿都谢了。**(重庆 邹昌欣)**

■当我看到木木不是秃子时就想到他欺骗了我的感情！我要木木赔偿啊**(茂名 rings)**

■如果我是比尔，我就收购索尼。那就不会像现在这样，永远走在索尼的身后！**(呼和浩特 白痴的比尔)**

■我去三栖人网络社区注册，怎么老是该用户名已被注册？我敢肯定有的名字绝对没注册过。我要注册，这是每个玩家的权利！（山西太谷 leon）

■偶是一名SEGA迷，尤其喜欢GBA上的光明之魂系列，但是最近SEGA不景气，请问光魂可能出3吗？（好多人说不可能……心寒了）**(沈阳 亡灵天灾)**

■唔唔唔，我家被盗了！我的vcd（内置《收藏寂静岭》）、我的GBA、还有我的三星yepp！真是损失惨重啊！现在我啥都没了，电击看不成了，游戏玩不了了，歌也……咱"闯家"一定要防贼呀！**(山西太原 米字格)**

■给家反映一个问题。从今年第十期的《电击收藏》开始，每期最后部分的《日文地狱》播放起来都很卡机，马赛克现象严重（电脑和VCD上都一样），一两期罢了，期期这样可不行哦，是制作的原因还是发行后运输的原因呢？（看起来光盘面很干净的）**(遵义 CATSOUL)**

■我是一个电视工作者，每天的工作很累很枯燥，非常熬人同时毫无一丝乐趣。同样是每天面对屏幕，我真的很向往你们那种累并快乐着的生活，所以我也留了像风林一样的头发，结果同事看了都说："土匪！"看来这人跟人真是不一样啊——为什么风林你留就万人迷呢？**(北京 鸡丁盖饭)**

■电软我已经看了半年了，虽然不长，但我已经爱上这本杂志了，我也想当一名编辑。我知道这项工作很辛苦，但我还是要去奋斗，我想知道要成为一名合格的编辑，要达到什么标准，请您一定要告诉我。为了达到这个目标，我与老爸也有了矛盾，但我并不会放弃这个目标。我一定会加油的，等着我吧！**(南京 叶飞)**

■我期期买电软，我要谢谢你们，把我从黑社会里救出来，我以前只知道打架、吃、玩、泡马子，但看了电软之后我喜欢了游戏，我还为了一本书和人打了一架。现在我退出来了，谢谢，要不我就和他们一样了，都进去了。我现在上班了，下班玩会游戏，我妈也很高兴，我找到了我的生活，谢谢电软，谢谢游戏！**(大连 天使的眼泪)**

■呵呵，兄弟们！一条小小的游戏心得：关于如何在晓月的图书馆和洞穴之间来往，大家只要在铁栏的画面时，跳上左侧一圆柱的图形，铁栏就拉开喽！研究的够彻底吧。上次有一位仁兄，竟然在闯家里喊出自己的爱情宣言，果然有魄力！所以我也希望在这里说两句：我对电软如浩瀚的星空，我对你如无尽的苍穹！**(天津 辛铭粟)**

■转眼就大四了，真快啊！大一刚入学时的情景还历历在目。我从97年开始读电软，她一直陪我走过中考和高考，是个不折不扣的老朋友了。现在又要考研了，时间比较紧张，但每期电软和掌机迷都会照买不误，是备考无聊生活的最大乐趣。现在电软读者中肯定有和我是同样处境的战友，我想通过电软和他们说一句：不管结果如何，只要努力了不要遗憾就好！电软也是一样的，祝电软越办越好。**(北京 许峰)**

■刚刚和心爱的女友分手，很难过，或许在这个世界中这种事情太普遍了，没什么；可对我而言，绝对不是。看着家里静静放着的寂静岭3和4，又望着旁边的两本电软，太多太多的东西无法忘却。记得这两个游戏是我和她两个人依偎在一起，按着电软的攻略打通的；每一次手柄的震动，每一次怪物的袭击，每一次用力的拥抱，都历历在目。虽然是恐怖游戏，可对我来说，这两张碟却满载了我的思念、不舍和无奈。我会在一个人的时候，看着它们，回忆起那温暖的点点滴滴，然后，流泪……后天就要去学校报到了，有时候觉得还是不要长大好，就像一首歌唱的一样：年少轻狂的好日子，一懂事就结束…忘了不该记住的人，忘了应该忘却的温柔，我会去永远记得那个为我带来过幸福的恐怖游戏。谢谢家给我的这个诉说的机会，谢谢。**(上海 枫枫)**

电软太荒唐 让宫本茂和金城武饱受牢狱之苦



请看《电软》第20期第48页，第49页图片。索尼虽然与任天堂打的你死我活，势不两立，但无论如何不至殃及马里奥之父宫本茂。金城武更冤了。在索尼PS2游戏《鬼武者》里还扮了主角，有功于索尼，却也不能幸免。索尼亦无辜，可恨电软太荒唐。**(上海 幻想)**

因为有了地球，就有了人类；因为有了人类，就有了游戏；因为有了游戏，就有了电软；因为有了电软，我就有了女友。（我就是那个在电软里对QJ说我爱你的那个）。说来也怪，一向不爱玩游戏的她，居然拿了那期电软，这也许就是缘分吧？！有一次我把她带到我家，拿出了我心爱的DC，放入樱大战3，由于本人会一些日语，玩着玩着就笑了起来。可她看不懂，我给她讲吧，她还不听；让她看日文地狱吧，她一看到七雪就把TV关了（难道就不能忍耐一下吗？）。自打有了她，我就无法正常GAME了；我想反抗她，但又舍不得（主要是因为她是练跆拳道的）。还有一次就是我们几个人正在制作动画片，眼看按下回车就OK了，结果她竟然拔掉了电脑的插头，给手机充电。我们两个月的时间和六百大洋就这样浪费掉了。在这事之后，也许是因为我太爱她了，我把责任全揽在自己身上了，于是我遭到一阵狂轰乱炸，她居然还在一旁笑。现在我是叫天天不应，叫地地不灵，闯家救救我吧！让我能在有这样一个女友下，能正常的GAME吧！**（张乐/乐天晶开发小组）**

——游戏和女友兼顾的妙方，由于本人到目前为止只拥有前者，无法在此提供"实战经验"。不过从"先驱者"们的成功经验来看，似乎只有拉女友下水，让她也成为一名准玩家才是上策。拥有可爱的角色以及简单的操作是此类身负"攻坚"任务游戏的必备特点；当然具体游戏的选择还是得看您女友的喜好了，淑女(至少外表上是)爱玩暴力游戏的范例就我见过的也不少。这里请容许我发表一点个人的理想主义观点：其实只要女友支持或者是不反对您玩游戏即可，并非一定得拉她下水；而且既然您喜欢她，一定程度上的牺牲还是应该付出的。不过，对我辈闯关族而言，拥有一个同样热爱游戏的知己也是大家的人生理想之一吧？（笑）



电软!电软!乌鸦!乌鸦嘴!

《电软》真乃乌鸦嘴，还相当灵啊：当年SFC VS MD时代，电软力顶MD，MD完了，还好在美国还有一席之地；到了PS VS SS时代，力顶SS，讲可以用到2000年，结果98年没过SS就玩完了；后来有了DC，被电软一吹就飞快的败下阵来；什么N64，WS，NGP就不要提了；到了PS2 VS XBOX VS NGC，就吹任天堂举起反击大旗，就这样NGC到了老幺的位置。电软现在又开始顶NDS了，电软各位仁兄不要再顶NDS了，不然NDS又要玩完了。电软的乌鸦嘴反效果很好啊！幸好电软没有顶SONY，不然SONY也许就会在电软的诅咒下废了。**(皖滁州 赵世松)**



截稿前看到了美国Majesco最新专为GBA推出的龙珠GT动画，欧美摇滚风格的开场曲听起来别有一番风味，炒饭王皮拉夫和他的两个手下时隔十多年后再次登场龙珠的舞台。

一大早给太阳光照醒，结果骑车刚出门就变了天，在赶到公交车站前就给淋了个落汤鸡，想不到刚挤上公车瓢泼大雨立马就停了：谁知到晚上下班时同样的经历再次重复……

年轻没有失败



看了第19期闯家中郑读者的来信，给我颇多感受，我和他有着相同的遭遇，只不过我考上了专科线，有大学上。但是现在的社会中，大专文凭是没有什么竞争力的，所以考上专科也与考不上没什么两样，加上我又是个心比天高，却又下不了决心去努力的人，所以失败在所难免。没考之前，我整天都在幻想考上北京，去感受"BEIJING 2008"；或者考上厦大，夜晚在阵阵海涛声中的陪伴下，捧着心爱的SP甜甜地睡去，亦或……但是，所有的梦想在一瞬间，被一张小小的纸片无情的击碎，连蒋影残片都找不到。我就这样一天天地活着，毫无意义，毫无激情。十二年寒窗一梦，今朝无情逝去。同时看着身边的同学，有的当上空军，有的成为解放军，有的成为民航机长，还有老师、医生、警察、IT等等，大家都实现了人生的目标，今后就沿着光明大道走下去。而我，却茫然无助，不知将来何去何从，转眼已是19岁的成年人了，应该为自己的人生考虑考虑了。

就在我不知所措之时，一日与一群好友去KTV想发泄一下心中的郁闷，有位东北的朋友点了一首《水手》，他说，这首歌他唱一回哭一回，因为他心中的酸楚与痛苦都会随着歌曲而涌上心头，同时也因为这首歌，他才走到了今天。我的心被微微一震，"他说风雨中这点痛算什么，擦干泪、不要怕，至少我们还有梦……"，我心潮涌动，往日的激情又回到了我的身体，于是我起身跑出了房间——此刻，我知道我该做什么了。因为我……到手心有一滴泪……

现在给你们写信的时候，我已经是一名复读生了，我感觉自己的精神……态不错，也已经下定决心，从头再来，努力拼搏！不能再像以前那样……子了，并且我也是这么做的，SP已经封存（仅有的主机，惨！）。我相信……只要努力，梦想会实现的。风兄不敢肯定，但北兄我敢肯定跟我差不多……至多大几岁。我想你们肯定也遇到过很多失败与挫折，你们也肯定战胜了……失败，迎来了胜利，因为这就是成长的代价。同时，我们都深信，年轻……有失败。

风兄，北兄，我知道，我这篇文章应该投去《求学》、"知心哥哥"……类的杂志或栏目去，可是我没有，为什么呢？因为我热爱游戏，热爱电……热爱你们辛勤付出的小编。是你们把我领进游戏这个多姿多彩的梦幻世界……让我周围充满阳光与色彩；也是你们教会了我如何幽默，如何恶搞；还是……你们告诉了我：懂得游戏，就是懂得生活。因为，游戏是人类智慧的结晶……是科学技术发展的标志，是每个人心中的一片绿洲，是美丽，勇敢和正义……的完美化身。其实，每个人心中都有幻想，都想演绎一部属于自己的童话。这……些，只有游戏才能实现。因为游戏，我们永远年轻；因为游戏，我们充满激……情；因为游戏，让我们感受生命的伟大；还是因为游戏，让我们相距万里……却近在咫尺。所以，我相信游戏，相信你们！**（云南昆明 熊道济）**

——"天之骄子，一帆风顺"，这样的人生大概只能存在于幻想或是小说之……中吧？如果说谁没遇到过挫折那才是神话。给我印象最深的就是当年高考……一个月的最后一次模拟考的成绩可谓是一团遭，家长会后给我老妈狠狠地"……家法伺候"了一顿，可以说是皮开肉绽、惨不忍睹。当时吭都没吭一声，……二天就把砖头GB和PS封了起来，埋头苦学了最后一个月，终于大功告成……如今经历了这么多事，自己感受最深的一点就是：在很多事情上，我们并非仅……只是为了自己而努力——即使那些事情看起来只关系到我们自身的利益。遇……到困难的时候想想关心自己的人们和自己所关心的人们，战胜挫折的勇气与……决心自然就有了。游戏如此，生活也是如此。

风林半月谈 孙猴子七十二变

最近出了一本书，名字大约是孙悟空是个好员工。其实孙猴子改邪归正是西天取经以后的事了。在这之前，孙猴子是不停的折腾，一会儿工夫七十二变，闹的人晕头转向。其实七十二变并没有什么不好，只要是新花样，就可以试一试。孙悟空变的也算漂亮，不过变来变去，总有一根猴尾巴不能藏拙，令人美中不足。

次世代传媒联盟现在也是孙猴子，不甘心光做杂志、出版物，也要一天七十二变，不停地闹出点新花样。出品东西之多、之广、之杂，让风林也有点晕头转向。只好列个表格才能搞清楚。

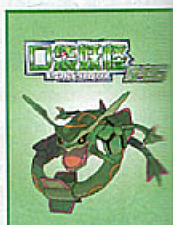
次世代传媒联盟9月下旬推出商品一览表

时间	项目	定价	备注说明
9.16	掌机迷(18)	9.80元	改为半月刊大变脸，大抽奖，有没有灌水，大家酷评。
9.20	电新DVD(36)	9.80元	三周年改版，大开本，赠礼品，一赔到底
9.20	动新红宝石MTV	9.80元	动新MTV第3弹，无限精品，动漫粉丝收藏
9.25	电软(21)	9.80元	请参看本杂志
9.27	钢炼项链(红)	22.80元	第2版上市，应该再现第一版抢购风潮
9.27	钢炼项链(黑)	16.00元	限量次世代商城发售，酷黑色，别具一格。
9.29	动新(20)	9.80元	销量突破纪录，AKIRA领衔，势头不减。
九月底	生化危机纪念杯表	49.00元	丑就丑到底。进口机芯，内赠24K镀金<电软>十年纪念币一枚.
九月底	银时计铝盒版	55.00元	开高级动漫周边先河，升级进化版.
接受邮购	动新2004合集上	50.00元	12张光盘，240面全彩内文，可爱赠品，限量版。名作动画配好杂志，永久收藏。
10月1日	口袋妖怪绿宝石攻略	18.00元	掌机迷第一个攻略本，看有没有尾巴露在外面，送一个正负电兔，很可爱。

2005年杂志预订绝对实惠

详细办法可以参看本期广告。值得再说的有两点：一、A、B、C三种中只要同时订两种，就可以得到24K纯金电镀《电软》十周年纪念币一套。这套纪念币一共十枚，正面都是《电软》十周年纪念，反面则有十种不同的游戏人物图案。风林已知的包括生化危机，马里奥、春丽、皮卡丘……都是响当当的游戏大作，反映了游戏业十年的成就。而且有很名贵的包装盒，因此非常值得珍藏。二、只赚不赔。以2004年为例，《电玩新势力》和《动感新势力》都调价为9.8元，但全年预订的读者仍旧为8.8元。再加上成为VIP会员可以9折甚至8.8折购买越来越丰富的次世代出品的游戏动漫周边和出版物，还是非常划算的。

掌机攻略本首度出版



口袋妖怪绿宝石是玩家不可不玩的大作，《掌机迷》选择绿宝石做第一个攻略本是蓄谋已久的。这次攻略本的作者都是国内顶尖的口袋妖怪攻略高手，资料也收集的非常齐全，很权威。另外秉承《掌机迷》一贯的方针，性价比没得说，除240面全彩攻略本、音乐光盘外，还赠送毛绒正负电兔。第一次出版攻略本，绝不能有猴尾巴露在外面。

玩的就是一个"丑"字



记得小时候大人送了一个美国带回来的丑八怪，戴在脸上，吓得女孩子不敢出来。那份爽劲记忆至今。还有位同学去澳大利亚带回一个皮制癞蛤蟆钥匙链。粗看浑身疙疙瘩瘩，手不敢碰。后来时间长了，越看越经看，简直爱不释手。可见美丑不容易一下子分清，有时玩的就是一个"丑"字。

生化危机杯表突出一个"丑"字。岩石般的粗糙斑驳的表面，经典恐怖的血丝眼图案，让一众人都不知从哪儿淘来的古董。为确实保证质量，这次生化杯表采用的是进口机芯，还赠送一块24K纯金电镀《电软》十周年纪念币。加之铝盒包装，又防潮又防尘，放在桌子上像个东西。这是专为游戏迷准备的，不容易。



银时计升级进化



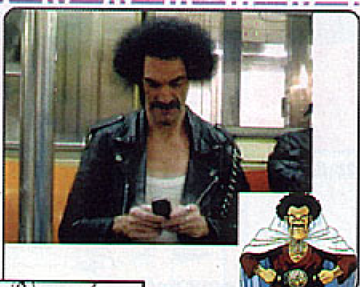
据我所知，许多游戏迷出于喜爱，也买了钢之炼金术师银时计和项链。银时计于九月初出了第二版，市场一抢而空，见不到影。9月底，银时计的升级进化版将面市。第一个变化是更接近原动画中的银时计，包括表壳背面的纪念文字，双表盘图案。第二个变化是进口机芯。第三个变化是精美铝盒八重防震防潮保护。另外：最新版的炼金术师认证认书无论卖相、内涵、质量都有大提高。

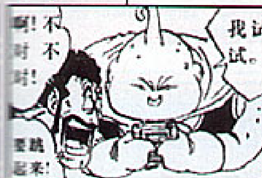
周末休息日叫上一群狐朋狗友去吃四川火锅，特意点了最辣的汤底：结果上来一尝，发现也不咋辣：倒是接连碰到N颗花椒，给麻到几乎失去了味觉……

最近飞月MM苦练绝技"无差别饮料飙瞌眸飞弹·百零八十改"，锻炼身体迎接奥运保卫祖国是好事，不过前提是可不可以每次都拿我当靶子嘛？-_-b至少，给我两颗草药嚼嚼也好啊。



拯救世界的英雄 撒旦真人COS秀





不知大家是否还记得他送给魔人布欧的那台砖头GB？如今撒旦乌枪换炮，更新装备，却不是GBASP而是手机。难道掌机还不如手机好玩？

最近看电软上面介绍的似乎都是PS2游戏，NGC的基本已经“灭绝”，偶尔才有那么一二款。每次拿到《电软》总是迫不及待的看目录，然后……失望，身为一个GC玩家，本人至今为止没碰到过一个“同类”，也没人和我聊GC的游戏，更惨的是现在GC游戏比起去年更是少之又少。

其实我也没啥想法，只是请求杂志能像02年那样关注GC，热门攻略做一做。还有一个念头就是在阎家中不定期的搞一个小小的“GC玩家交流天地”，好让我们这些孤独者找到志同道合的兄弟。我相信有NGC的玩家一定都会同意的。

现在我已经取消了退伍后购买PS2的计划，改为入手神游机，除了画面外，其他一切OK！又是中文，价格也便宜。若能采纳我上面的意见，本人跪谢了。**(任天堂超级饭 强景炜)**

——作为一本电玩专业杂志，坚持对各平台游戏兼顾的渠道是电软的责任。我们也一直没有放松过对这方面信息的关注，然而如今GC上新游戏的贫乏相信大家也都看到了；而PS2上的游戏则是数不胜数，因此在篇幅上面的侧重也请GC玩家们能够理解。当然，只要有GC方面的最新消息，我们一定会第一时间为大家送上。关于“GC玩家交流天地”栏目的开办，个人认为其实是没必要这么做的。大家来阎家中不就是为了交流么，如果单为GC玩家这么做，岂不是对其他玩家不公？阎家是所有玩家朋友交流的地方，不管是GC、XBOX还是PS2各主机的玩家，到了这里就是一家人：大家一起聊聊游戏、聊聊心得，聊聊生活，岂不快哉？

这期电软的游戏的黄金栏目让我震撼，当看到目录中FC一栏的《赌神》时，我简直不敢相信自己的眼睛。等翻到那一页时，我感觉体内隐藏的热血又再度沸腾了起来（上一次是买土星时）。这是一个曾让我魂牵梦绕的游戏，第一次见中文的RPG不说，光是其独特的系统就足以称之为经典！各人物的对话也很有趣，在地图上调查时会捡到瓶盖，甚至还会有踩到大便这种事！BOSS战也很精彩，让人手心出汗，脚底发软。我曾经在同学面前演示过惊世骇俗的三小时打到第五天——凯旋，不知能不能进封神呢？这期虽然只有两页，但还是让我好好感动了一回，最后祝电软越办越好！**(上海 Leo)**

——小沛同学为了制作那一期游戏黄金特意把这款十多年前的游戏找出来通关了不只一遍，耗时大约3天（当然不是整天玩）。据他的话说，这款游戏就是“好玩+要你命3000！”。作为第一款由国人汉化的RPG游戏，其所代表的已经绝不仅仅是一部游戏那么简单，相信只要是从那个时代走过来的朋友都会有一份感动吧！

过去、现在、将来，我的游戏生涯

时光从来不会止住它的脚步，飞逝之中，无数的传说被人们传开，又在风雨兴衰中破灭。人们靠自己的双手造就奇迹，从FC到PS2，从痛苦到喜悦，在不断的失败中，我渐渐领悟到游戏业成王败寇的铁则。也许在朝夕交替中有太多的失落、惆怅，在泪水涌出那一刻内心的深处，也许是欢笑，也许是悲哀。有时泪水并不是美丽的，但从晶莹的泪光中，我们见证了风雨洗礼后的成长！

——童真的过去——

那是1996年8月一个月光皎洁的夜晚，我永远忘不了它。没有雨打衬托的激情，只有虫鸣那安祥的感觉在耳边旋绕；我从父亲手中结过那台FC，眼泪并没溢出，却已模糊了眼睛。它来得那样不容易，1996年，降临在我的世界的却是一台FC。那年我6周岁，今年的8月，是否还有那台FC伴我走过人生坎坷，是否还有那种彻夜不眠攻关的游戏热情？我并不知道，但我记得，是它伴我走过了6年的时光。

那时候，由于父母的守旧思想，我这台FC来得不容易，也因此我倍感珍惜。记得以前是住在一个大杂院里面，当时各家都比较穷，整个四方邻里家中只有三台FC，至于什么SS、GB，跟本连听都没听过，更别说PS了。那时候，一到晚上，当家里大人出去后，我便叫上小伙伴们一起打机。一个游戏机7、8个人玩，大家照着轮。至于游戏，玩的自然是任天堂的马里奥、大金刚等(其实当时并不知道“任天堂”为何物，就是有玩就好了）。大家在游戏时，时常诅咒正在打机的人快些GAME OVER，好轮到自己，有时候还搞些“陷害”，闹出很多笑话，当时真的很快乐。像魂斗罗、沙罗曼蛇等，都是打穿了50遍以上的！记得第一次将沙罗曼蛇通关时，由于难度太高，高兴的我连续两个晚上没睡！对了，还有双截龙，里面那个忍者，也是大家抢着用；还有忍者龟、战斧等，还有很多叫不出名字的游戏。那时的孩子很单纯，是游戏都能玩，笑声是天天都有的，所以在那时，没有人知道它的珍贵。

当时玩游戏，由于我们这儿比较落后，所以“秘技”这个概念根本不知道。在我印象中，无论什么游戏，我都是中规中矩地通的，所以喜悦也是不言而喻。令我印象十分深刻的，是任天堂的超级马里奥。那个晚上，11个人挤在狭小的房间中，等待自己“回合”的到来。我很幸运地抽到了第一个游戏。结果1条命把马里奥从头到尾给穿掉了，且没有跳关！那是我第一次1命通关，那年我8岁。看着在一旁干等了1个多钟头的10位同志，心里真是有种说不出的快感！有很多玩家一定都有过这种感觉吧！

——迷茫了现在——

FC时代的结束造就了一个对游戏极度痴迷的少年。遗憾的是，99年的时候我还没见到《电软》，不然，我就会入手家用机PS，而不是走进电脑厅了。

当时在我们这还没有真正意义上的网吧，只有泛滥的黑店和街机厅。我是被同学带入电脑室的，当时看着他那现在想起来菜到了极点的星际“技术”，后来自己也糊里糊涂地开始玩起了PC。自从我玩PC开始，一切都改变了。 由于沉迷于PC，父母对我更加不满了。我的学习在退步，FC也没得玩了。尽管如此，我仍在父母监视下进出电脑厅玩游戏，那真是一段不堪回首的日子，还差点误入歧途。后来在2000年，我开始接触ONLINE游戏了，也正是当时中国网吧的迅速崛起所赐吧。那时玩的是《石器时代》，不知大家听过没有？当时真是玩得很开心，也是那时第一次被父母从网吧抓出来。可是，网游的真面目开始浮现，虚幻世界中充斥着骗子、谎言，还有网吧盗号的黑手。我的ID当时可真是被人“煎”成了渣。所以就有一段时间一度打算放弃游戏。就在这时，也就是2003年，我接触了电软。

在去年一年消沉的游戏历程中，我发现自己更老成了。今年开始慢慢找回那些失去的记忆锁链，慢慢重拾昔日的感动。在这期间，电软给了我很大的精神支柱，我真的很感谢小编们！虽然只是1年，但我真的已经开始不能舍弃电软了。

——造就出将来——

今年我已经14周岁了，回头看看自己经过的8个年头，有惊喜，有感动，有悲伤，有欢笑，泪水洗去过太多次不堪回首的往事。现在仍是无机一族的我，家中只有一台PC。电软上说的所有一切的一切，都与我毫不相干——电软不介绍PC。我为此很失落，但我仍然支持电软。玩PC游戏，也都是玩N年前的大作。好像说得太远了。虽然现在的我很是惨淡，已经上初三，别人都在享受大好假期，我却开始上课有一个月了（抗议！）。父亲的承诺给了我一丝希望：如果考上一中，给我装宽带，还有2000大元！那样我就可以买次世代主机了！就像最近被大家传唱的：痛苦过后一定是属于游戏的美好春天！在不远的将来，我可以看到希望，那希望属于你，属于我，属于中国游戏业，属于电软，属于我们每一个人！**(福建 绝恋夜雨)**

同心协力，开拓未来。无怨无悔，游戏人生！
痛苦的回忆，我帮你抹平，快乐的时光，大家一同分享。

——每一位玩家都拥有属于自己的游戏经历。对我们而言，游戏，不仅仅只是一项娱乐，也是我们成长过程中最真实的记录。童年时纯真的快乐、成长时对人生的迷茫、找到目标后重拾的坚定……相信大家都有经历过。尽管每个人的具体经历都不尽相同，甚至可能是大相径庭；然而伴随着游戏成长、从游戏中得到的快乐与感动、对游戏不变的热诚与执着，也是每位玩家一定都有体会过的。欢迎来家里说说自己游戏生涯中的一点一滴，有快乐大家一起分享，有痛苦大家一起分担。

电软卡通形象设计大赛入选作品

经过狂轰乱炸式的投稿和小编们昏天黑地的仔细筛选后，电软卡通形象设计大赛已经正式进入了大赛作品读者投票阶段。在此我们将公布入围作品。每位玩家将你们心中认为最符合以下奖项的作品告诉我们（每人每个奖项一票）。

最佳卡通创意奖(A)；最佳参与奖(B)；最佳美工奖(C)；最佳趣味奖(D)；*最佳文字描述奖(E)。

通过三种方式进行投票：

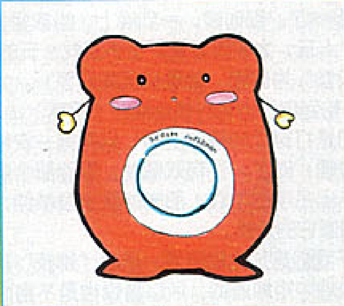
1. 填写杂志中的回函卡进行投票；　　2. 登陆www.vgame.cn网站进行投票。
3. 编写短信：奖项+作品编号移动用户发到628699550 联通用户发送到628699550 资费：0.5元/条。 例如投票结果为：最佳卡通创意奖04号作品；最佳参与奖08号作品；最佳美工奖12号作品；最佳趣味奖16号作品。编写内容为：A04#B08#C12#D16 *由于最佳文字描述奖篇幅过大，请读者登陆www.vgame.cn进行浏览。

投票截止日期：2004年10月20日止， 并且，我们将陆续将所有的作品放到www.vgame.cn，请读者留意www.vgame.cn的最新信息。

编号:01



编号:02



编号:03



编号:04



编号:05



编号:06



编号:07



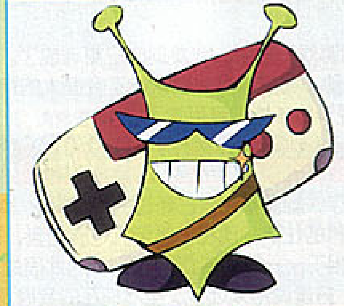
编号:08



编号:09



编号:10



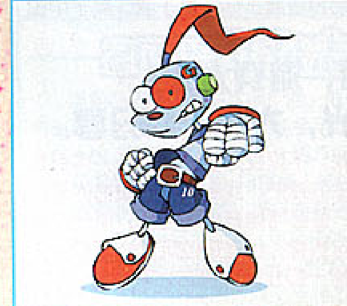
编号:11



编号:12



编号:13



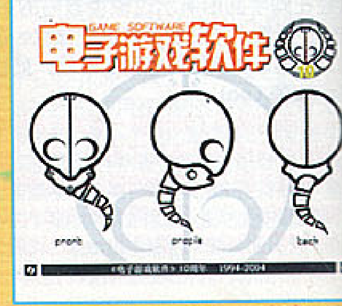
编号:14



编号:15



编号:16



编号:17



编号:18



编号:19



编号:20



编号:21



编号:22



编号:23



编号:24



编号:25



编号:26



编号:27



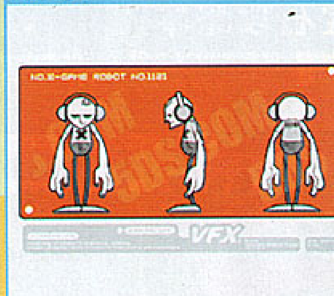
编号:28



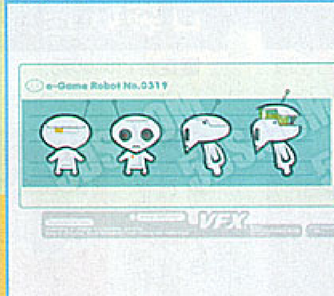
编号:29



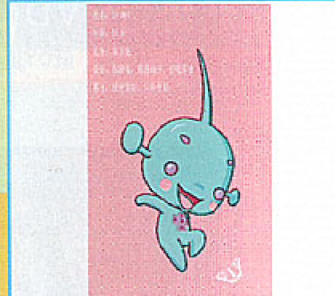
编号:30



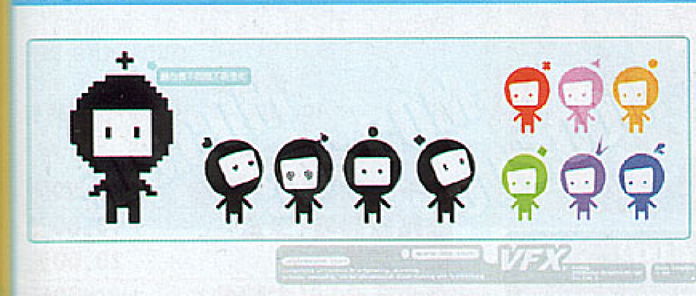
编号:31



编号:32



编号:33



编号:34



有奖票选

我们将从参与者中抽取以下奖项：

一等奖1名：价值约**1988元**PS2行货主机一台

二等奖3名：价值约**800元**GBASP各一台

三等奖10名：全年《电子游戏软件》杂志各一套

次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



以丑为美是现代人的审美趣向，班驳粗糙如岩石，恐怖的眼睛，粗野而霸道。一个字："酷"！10月10日前邮购赠送24k纯金电镀《电软十周年纪念币》一枚，详见本期广告。

生化危机纪念怀表

■定价:49元　现接受邮购(请注明:"生化怀表")



钢之炼金术师银时计大礼包销售一空。现推出升级进化版。更忠实于原著，表壳背面印字和双表盘图案。进口机芯，质量无忧。新版炼金术师认证证书。铝盒八重保护，防尘防潮防震。

银时计铝盒版

■定价:55元　现接受邮购(请注明:"银时计铝合版")

MTV第三弹，14首经典动画MTV完全收录。选材眼光更毒，制作水准更棒，剪辑手法更纯。看过金版银版就知什么叫过瘾。相信AKRERA。



动感红宝石MTV

■定价:9.80元　9月20日

乘创刊三周年之机，榨干头头的钱袋。16开本更气派，性价比更高，附赠铃木裕签名莎木鼠标垫和贴纸。大容量高素质DVD真正享受。价格？涛声依旧。



电玩新势力DVD(36)

■定价:9.80元　9月20日出版

权威作者，权威资料制作权威攻略。攻略本，口袋系列经典CD，毛绒正负电兔玩具极可爱。掌机迷第一本攻略本值得期待。



口袋妖怪绿宝石攻略本

■定价:18.00元　10月5日出版

合集上含12张光盘，240面全彩铜版印刷。赠送专为合集设计的钢炼兄弟联金属钥匙扣。特制豪华塑料包装盒。经典，才值得我们欣赏收藏。



动新2004合集(上)

■定价:50元　现接受邮购

红色硅琅吊饰配上粗粗的链子，绝对炫目，绝对炫耀。炼金术师经典影像，精美全彩画册，豪华外包装设计。COSPLAY和动漫FANS必备。



钢之炼金术师项链(第二版)

■定价:22.80元　9月27日出版

掌机半月第一刊。大改版，大变脸，大便宜。附带VCD光盘，极高性价比。奖品扩大到120个，光GBASP就22台……心动吗？心动不如行动。



掌机迷(19)

■定价:9.80元　10月1日出版

电子游戏软件

2004年第1、2、3、4、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20期　9.80元

动感新势力

2004年14、15期(其余各期全部售完)　8.80元

掌机迷

第9、11、14、15、16期　10.00元
第17、18、19期(最新)　9.80元

电玩新势力

2004年30、31、32、33、34、35、36期(新)(DVD+CD)9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、16、17、18辑有售，每册6.50元。

吉卜力动画MTV全集	9.80元
收藏寂静岭(少量)	19.80元
标准掌机典藏	20.00元
合金三合一(大特价)	50元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取

2005年杂志
全年邮购预订 大优惠!!

A.订阅2005年全年《电子游戏软件》235.20元（9.80元×24期）
B.订阅2005年全年《掌机迷》235.20元（9.80元×24期）
C.订阅2005年全年《动感新势力》+《电玩新势力》235.20元（9.80元+9.80元×12期）

凡邮购A、B、C任意一品种，可任选下列三种赠品之一

●赠品1
生化危机怀表



●赠品2
银时计铝盒版



限量珍藏(订两种)



凡邮购A、B、C中任意两种组合，即可获赠价值150元的24K纯金电镀《电软》十周年纪念币一套（10枚）背面为生化危机、马里奥、最终幻想等游戏的代表形象，豪华礼品包装盒包装。例如：订阅A（《电软》）+C（《动新》+《电新》），即赠纪念币一套。

●赠品3
FF枪刃+合金雕像



预订须知

一．凡邮购A、B、C任一种者，均自动成为次世代传媒联盟VIP会员，邮购其他次世代游戏动漫周边及出版物，享受9折优惠（特价商品除外）。
二．凡2004年VIP会员续订2005年全年邮购的读者及本次预订A、B、C中两种或两种以上的读者，将成为次世代传媒联盟白金会员。邮购次世代游戏动漫周边及出版物，可享受8.8折优惠（特价商品除外）。
三．原2004年VIP会员至2004年12月31日自动失效。
四．2005年VIP会员（含白金会员）自2005年1月1日起生效。
五．邮购全年杂志免收邮寄费。
六．以上出版品价格如有上调，会员不需承担任何上涨费用。价格如有下调，次世代负责退款或赠送等值产品或留做备用金，供读者选择。
七．以上条款的解释权在次世代传媒联盟。

接受汇款日期：即日起至2004年10月30日

邮购汇款地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177

生化危机纪念怀表

这么恐怖的游戏也有人玩？

这么丑的怀表也有人要？！



（图片仅供参考，产品以实物为准）



（实物打开图）



（实物背面图）

粗糙斑驳感的全金属外壳

经典的血丝眼图案！

凄厉的渗血表盘！

超真实的Umbrella标识！

若隐若现的biohazard标

首次采用进口机芯！

华美时尚的铝盒罐装！

十年等一回，考验真品味！





超值价：49元

即日起接受邮购！

保证让每一位邮购者都收到怀表

保证让每一位消费者都得到满意的售后服务

只要在2004年10月10日前（以当地邮戳为准）邮购《生化危机纪念怀表》，即可获赠24K纯金电镀《电软十周年·生化危机纪念币》一枚。时间不等人，赶快行动吧

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取 邮购时请注明“生化怀表”

钢之炼金术师银时计 铝盒进化版

五大全面进化升级!!

图片仅供参考，产品以实物为准

- 全面进化一 忠实于动画原作的内壳纪念日期和双表盘图案！
- 全面进化二 采用进口机芯，质量更优！
- 全面进化三 精美时尚的罐装铝盒！
- 全面进化四 八重防震及防尘、防潮保护！
- 全面进化五 证书升级为带大总统签名及国家炼金术师资格认证委员会盖章的新版证书！



全面进化



新版炼金术师认证证书

特别提示：《钢之炼金术师银时计豪华大礼包》已全部售完，10月1日起凡邮购银时计的读者都将收到升级版的银时计铝盒版。

邮购方法

（汇款单填写样式请参照右图）

地址:北京安外邮局75信箱 发行部

邮编:100011 联系电话:010-64472177 邮资免取

中国邮政汇款单

收款人姓名：发行部

汇款金额（小写）：¥5500

附言：购:银时计铝盒进化版

收款人地址：北京安外邮局75信箱

收款人邮编：100011

汇款人地址：××××××

汇款人姓名：×××

汇款人邮编：××××××

炼金术项链 第二版

眩目热卖中





邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177 邮资免取

戦国無双 猛将伝

SENGOKU MUSOU

首次接触最好自力更生，如此游戏才更有趣。如果通关有困难再看攻略，此乃王道。建议大家开局游戏难度选"普通"，等玩出所有版面，人物也练得比较强后再选难与地狱模式，不然有自虐嫌疑（笑）。对战国人物有兴趣的玩家可关注往后的《人间五十年》专栏。ok，攻略开始！

PS2	厂商：光荣		发售日：2004.9.16
	类型：ACT	价格：4494日元	其他：——

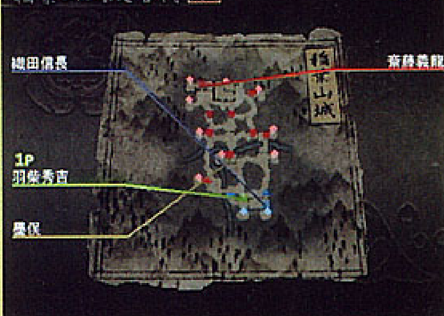
□文/神无月



羽柴秀吉篇

使用心得 羽柴秀吉其实与真田幸村使用方法差不多，攻击力虽然不及幸村，但速度上有优势。攻击灵活，行动快捷，范围较广，跳跃力强，硬直间隔短是此人物的主要特点。所有能力普遍优秀，个人觉得比较好用，由于信长喜欢叫他猴子，所以本作中他除了长得比较像猴子外，动作也有7分相似，神情并茂。第二套服装竟然是孙悟空的行头，看得人昏倒啊，呵呵。

第一战：稻叶山城攻防战（野战）



胜利条件	击破齐藤义龙
失败条件	信长败走，或一夜城建设失败
建议装备道具	阴阳手烛

1. 一开始就会出现两个任务，分别是"西广场の敌を倒せよ！"与"墨吴の敌を歼灭せよ！"。先去西面打倒长井道利，再到中间打败氏家卜全就能完成任务，随后我方的蜂顺贺小六就会出现。

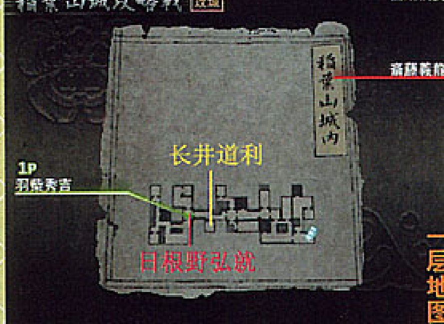
2. 护送蜂顺贺小六部队达到中央后，肃清里面所有敌人，过一会儿就会发生任务"材木库を袭击せよ！"。此时天梯车会在右下出现，慢慢向上，护卫天梯车，打败右边的土岐赖元，直到天梯车架设在木材库上，进入木材库打败稻叶一铁此任务完成。如果天梯车在途中被敌人破坏，那只有去木材库的北面打倒守护头后进入木材库。

3. 夺取木材库后，敌方军师竹中半兵卫下令开始对墨吴全力攻击，出现任务"敌の攻击から墨吴を守れ！"调头回中央墨吴，迎击所有过来的敌人，保护蜂顺贺小六的部队，注意此任务失败整个战斗就失败了。击败迎面而来的日根野弘就，安藤守就与竹中半兵卫后此任务完成，一夜城建造完工。

4. 随后敌人会大举进攻，出现任务"齐藤义龙を击破せよ！"，打败敌方大将齐藤义龙野外战胜利。

第一战：稻叶山城攻防战（城内战）

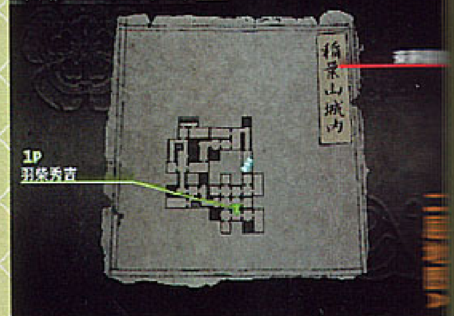
胜利条件	击破齐藤义龙
失败条件	玩家败走
限制时间	25分钟

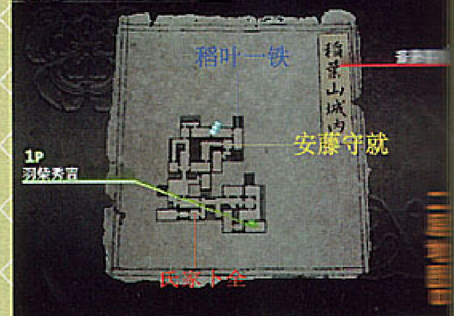


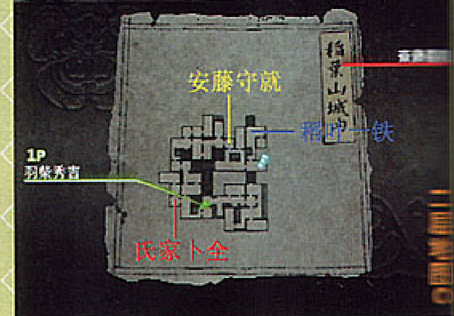
1. 注意所有城内站的处点都要按R1用弓箭把菱形的方布给射穿才能封住，如下图，封住一个处点时间+60秒。



2. 装备阴阳手烛的话城内地图可一目了然，方便，没装备的玩家就参看攻略中的地图吧。内陷阱众多，小心点。途中要击败日根野弘就，长井道利杀不杀随你。在2层入口处遇见森兰丸，任务"森兰丸を击破せよ！"，打败他后上2层，突破时间不多于5分钟。

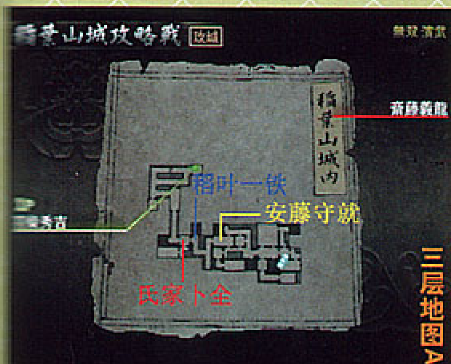


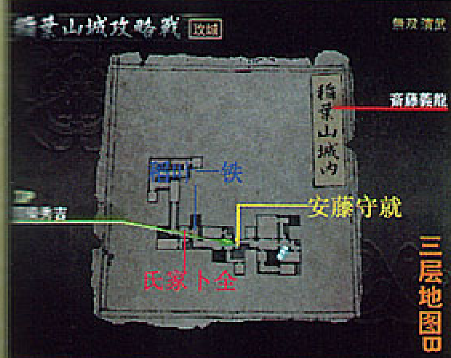




1. 二层有三个不同版本的地图，随机出现一个。始就会触发相当怪异的任务"二阶と三阶で美浓三众を同じ顺番で倒せよ"。此任务的意思就让大家

在二层中打败美浓三人众的前后顺序，然后到了三层用相同的顺序再次打倒他们三人就行了。所谓美浓三人众就是氏家卜全，稻叶一铁，安藤守就。他们在二层中的位置我已经在两张地图中用三色标明，红色是氏家卜全，蓝色是稻叶一铁，黄色是安藤守就。打倒他们三个就可上三层，当然还有个土岐赖元，可打可不打，大家自己看着办吧，突破时间不超过7分钟。





1. 三层的地图有两个版本，主要区别在中间部分，其它一模一样。一开始的顶板阵要按R2前滚才能躲过，击倒竹中半兵卫他身后的门就会开了。美浓三人众我已标好了，大家按照自己在2层打倒他们的顺序再重复一次就能完成任务，时间如果少于16分钟后就会发生起火事件，少于12分钟玩家身上就会冒火，减少HP。

2. 最高层入口处遇到明智光秀，任务“明智光秀を击破せよ！”出现，打败他后上最高层，突破时间不超过7分钟。

3. 如果美浓三人众任务完成的话，在最高层三人就会背叛齐藤义龙帮助我方。如果任务失败，他们继续是敌人。任务“齐藤义龙を击破せよ！”触发，注意墙壁上有机关，打败齐藤义龙后第一战胜利。

第二战：金崎撤退战



红圈内为浅井军增援出现地

条件	羽柴秀吉与杂贺孙市达到脱出地点。
条件	羽柴秀吉或杂贺孙市败走。
装备道具	马匹，松风最佳。

此战有三种打法，分别可以触发不同的任务。

打法一

1. 开始的任务是“敌を杂贺众の罠で诱い入め！”，把右边的前波新八引诱到标有X的地方完成任务，注意中途别击破他否则任务就算失败，要完成此任务后才能击破他。

2. “朝仓义景を击破せよ！”任务出现后来到中央右下击破朝仓义景。

3. 随后触发“孙市とともに脱出地点を目指せ！”任务，一直护卫杂贺孙市直到目的地。

4. 当孙市走过桥时，浅井军地一批增援部队从上方出现，新任务“敌增援部队击破せよ！”也被触发，击破矶野员昌与阿闭贞征后任务完成。

5. 当孙市来到右下方路口时，浅井长政与阿市率兵而来，前田庆次作为我方增援出现在地图左下，请大家务必要保护好孙市，直到目的地为止，就能过关了。

打法二

1. 开始的任务是“敌を杂贺众の罠で诱い入め！”，把下方的赤尾清纲引诱到标有X的地方完成任务后击破。

2. “朝仓义景を击破せよ！”任务出现后来到中央右下击破朝仓义景。

3. 随后会有德川家康与羽柴秀吉的对白，等到羽柴秀吉说完话后浅井长政的大军就会出现在地图上方，新任务“敌全军を击破せよ！”出现，把所有敌方武将清除就可过关。

打法三

1. 不要做开始的任务诱导任务，直接冲到桥右下的朝仓义景处。这时浅井长政的大军会从杂贺孙市的后方，也就是从地图左边出现，任务“攻め寄せる敌を击破せよ！”被触发，打败所有增援部队后任务完成。

2. 之后把地图上所有敌方武将歼灭，第二批敌人增援又来了，“孙市とともに脱出地点を目指せ！”任务也出现，把孙市护送到指定地点就可过关。

第三战：杂贺扫伐战



胜利条件	击破杂贺孙市
失败条件	织田信长的败走
建议装备道具	阵太鼓

此战是分支战，分支点A是上方路线，分支点B是下方路线。

分支点A

1. 战初就有任务“本愿寺武将を一人击破せよ！”，四人中打败一个即可完成，推荐对付七里赖周，离得近。



2. 然后杂贺众的武将就会一齐出现，触发任务“杂贺众を全て击破せよ！”，需要击破所有在地图上以绿点表示的武将。

3. 在进行第2个任务时，会触发“孙市を探し，信长阻击を阻止せよ”任务，孙市会随机隐藏在信长部队周围，大家仔细看地图，发现有个一动不动的红点就是孙市了，靠近这个红点完成任务。

4. 同在第2个任务进行时，“敌の火计工作を阻止せよ”任务也会乱入，敌人火计部队随机，击破他们阻止放火。

5. 把2，3，4任务全都完成后就会出现“孙市を击破せよ”，把孙市打败即可过关，进入上方路线。

分支点B

1. 如没有完成“杂贺众を全て击破せよ！”这个重要任务，就会出现新任务“敌全军を击破せよ！”，打败所有敌人后进入下方路线。

上方路线第四战：山崎之战



胜利条件	明智光秀的败走
失败条件	羽柴秀吉的败走，或羽柴秀吉以外所有我方武将败走
建议装备道具	阵太鼓

打法一

1. 刚开始“敌守备兵を倒し天王山を压制せよ！”的任务内容为肃清天王山顶的守备兵。

2. 随后是击破齐藤道三的任务“齐藤道三

を击破せよ！”，往南打败他即可。

3．完成任务2后明智光秀出现，他一来敌方就开始大举反攻，“天王山を防御せよ！”任务立刻出现，马上赶回山头，击败所有来犯敌人。如果此任务失败，马上就触发“明智光秀を击破せよ！”的任务，打败光秀后过关。

4．天王山防御成功后，会有“明智光秀を击破せよ！”的任务，先别急着做，来到地图上方的洞窟会触发“洞窟の敌を探，击破せよ！”的新任务，把洞窟里的目标敌人肃清就可完成。最后再把光秀给超度了，此战获胜。

打法二

1“敌守备兵を倒し天王山を压制せよ！”这个任务不去管他，直接来到右下超度齐藤道三，随后明智光秀出现，新任务“天王山を夺取せよ”也随之出现，把天王山的守备兵与来犯的敌人一一肃清夺取山头便能完成任务。

2．在进行天王山夺取任务时洞窟伏兵出现孙市陷入包围，新任务“孙市を救援せよ！”出现，灭了洞窟内敌人救出孙市即可。

3．完成以上两个任务，新任务“明智光秀を击破せよ！”出现，击败光秀后顺利过关。

上方路线最终战：小牧长久手之战



胜利条件	击破德川家康
失败条件	羽柴秀吉的败走，或羽柴秀吉以外所有我方武将败走
建议装备道具	阵太鼓，马匹

1．“小牧山城前线部队を击破せよ！”中干掉两个武将。

2．随后是打倒太久保兄弟的任务“太久保忠世，太久保忠佐を击破せよ！”，他们兄弟在地图右边的中央。

3．两兄弟击破后就要夺取小牧山城，任务名“小牧山城を夺い取れ！”，击败守城武将酒井忠次即可。

4．如第3件任务失败，就会出现新任务“德川四天王を全てを击破せよ!”，击破四位大将便可。

5．完成第3或第4件任务后，最后任务“德川家康を击破せよ！”浮出水平，打倒家康通关。

隐藏任务

1．别去管“小牧山城前线部队を击破せよ！”任务，也别和本多忠胜碰面，让我方的森长可，池田恒兴被敌人讨死，不一会儿本多忠胜就会说话，然后出现新任务“本多忠胜の进军を阻止せよ！”

下方路线第四战：本能寺之变



胜利条件	击破明智光秀
失败条件	织田信长的败走
建议装备道具	阵太鼓，马匹

1、开始任务就是“织田信长の元へ向かえ！”，从中央进入本能寺内。

2．当玩家进入寺中心后明智光秀就会派出火计部队放火，任务“敌の火计工作を阻止せよ”，快速追上火计部队后歼灭他们。

3．来到幽闭信长的宝殿前，孙市突然出现，干掉他完成“孙市を击破せよ！”的任务。

4．打败孙市就能见到信长了，不久后发生任务“织田信长を脱出地点に导け！”，护送信长达到目的地即可。

5．在护送途中明智光秀赶到，他会派大部队过来阻止信长，同时新任务“明智光秀を击破せよ！”出现，护送织田信长完成后再击破光秀过关。

隐藏任务

1．发生“敌の火计工作を阻止せよ”的任务时别去阻止，让火蔓延。随后去打孙市，再见到信长，等一会儿孙市就会说敌人太多不好对付，此时新任务“お市を救援せよ！”出现，帮她打败附近的敌人即可。

下方路线最终战：安土城攻略战(野战)



胜利条件	击破织田信长
失败条件	羽柴秀吉的败走，或羽柴秀吉以外所有我方武将败走
建议装备道具	阵太鼓，阴阳手烛

东门路线

1．“安土城城门の敌を击破せよ!”任务出现时，打败右边的柴田胜家。

2．紧接着“庆次を倒し东门突破せよ！”任务出现，打败东门的前田庆次就可完成。

3．刚打败庆次，孙市大军浩浩荡荡地出现在地图下方。新任务“崛内居善を击破せよ！”同时出现，此人是准备放火的，一旦成功我方士气会大大降低，所以务必劫杀他。

4．阻止放火计划后，“织田信长を击破せよ！”“杂贺孙市を击破せよ！”两个任务双双出现，分别击破他们两就能进入城内战。

西门路线

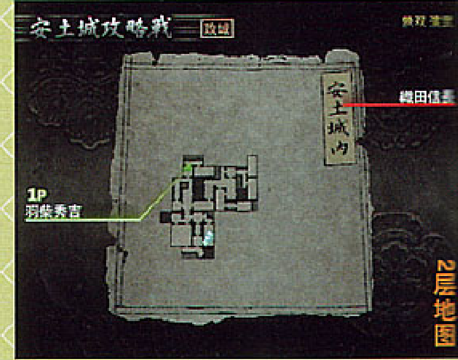
1．“安土城城门の敌を击破せよ！”任务出现时，打败右边的泷川一益。2．紧接着“德川を倒し西门突破せよ！”任务出现，打败西门的德川家康与四天王就可完成。3．德川死后新任务“织田信忠を击破せよ！”，此后与西门路线一样。

下方路线最终战：安土城攻略战(城内战)

胜利条件	击破织田信长
失败条件	羽柴秀吉的败走
限制时间	45分钟



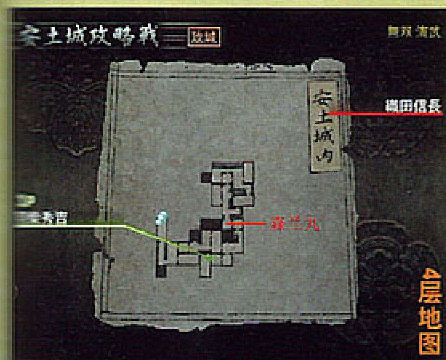
打败三个武将中的一人后陷阱与机关就会停止，这样就能上2层了。



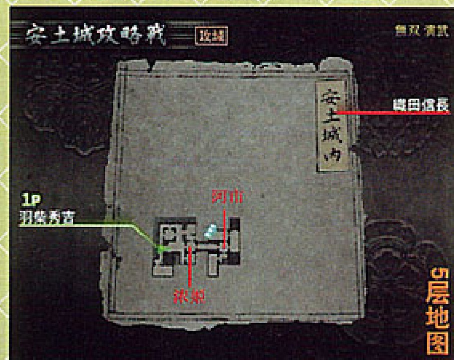
把各个房间里的敌人都铲除就行了，这里的处是给玩家补时间的，见一个封一个吧。



13层有许多武将，打败其中的一个就可以开通往4层的门了。



找到森兰丸并击破他就可上5层了。



1．击败浓姬与阿市即可。
2．第6层要与信长交两次手，胜利后通关。





今川义元篇

使用心得 四个人中相对较弱的角色，攻击力虽然不是最低的，可防御力却偏低。更令人担心的是他攻击速度相当慢，破绽不少，如此低的防御力真是叫人头疼啊。不过他的远程攻击力还不错，无双威力也近人意。应该算达人使用的角色。忘说了，他的动作和样子很搞笑，说话语气也很怪异，特别是最后胜利那个姿势，呵呵……

第一战 桶狭间之战



胜利条件	击破织田信长
失败条件	今川义元的败走，或今川军本阵陷落
建议必要装备	马匹

1．开头任务“佐久间信盛を击破せよ！”完成后击下丸根砦。

2．接着是“柴田胜家を击破せよ！”，来到左百秒年的鷲津砦干掉胜家任务完成。

3．几分钟后信长讲话，东边本阵上方出现敌增援，任务“织田信长を击破せよ！”出现，在返回本阵途中会遇到埋伏在下方的浓姬

4．击败信长后，服部半藏部队出现，“服部半藏を击破せよ！”任务触发，德川军集体反攻，阿市增援部队出现。

5．在打败左下的德川家康后，织田信长会再次出现在左上军营内，“织田信长を再び击破せよ！”任务触发，干掉信长后过关。

第二战 小田原城潜入

胜利条件	击破北条氏康
失败条件	玩家的败走
限制时间	5分钟
建议装备	阴阳手烛



把冈部元信所在房间内的敌人全部肃清就可完成此层任务。



2层可以直接上去，当然就不能完成任务。想完成任务就去那些有亮点的房间，把里面的敌人统统消灭就行了。



击破中央的伊达政宗就能进4层，不过有些楼梯是假的，自己找找就能发现真楼梯了。



4层最后要与军神上杉谦信较量，打败他后到最高层打败北条氏康这关就过了，相当简单。

第三战 川中岛之战



胜利条件	击破武田信玄或上杉谦信
失败条件	今川义元的败走
建议装备道具	马匹

此处有分支点，分支点A为上方路线，分支点B为下方路线。

1．第一个任务是“妻女山山顶の上杉军本阵に向かえ！”，大家可要看好地图，记忆一下，到了妻女山内就会视野减小。途中要解决一个守门武将，村上义清。

2．达到目的地发现上杉不在本阵内，于是第二个任务立刻开始，“急ぎ妻女山を下山せよ”，往左边下山，途中遇到守门的北条高宏，杀之门后就是目的地。

3．随后战局就变得混乱了，一下子出现两个任务“伊达政宗を击破せよ！”和“真田幸村を击破せよ！”，这就是分支点。

分支点A

选择任务“伊达政宗を击破せよ！”，不要进入武田信玄的本阵。一开始武田军还是会攻击玩家，但只要你击破伊达政宗，或者靠近善光寺，武田军就会变成友军，随后出现任务“上杉谦信を击破せよ！”，打倒他就能进入上方路线。

分支点B

选择任务“真田幸村を击破せよ！”，不要靠近善光寺。当你击破真田幸村或者进入武田信玄的本阵后，上杉军就会成为友军。随后任务就是“武田信玄を击破せよ！”，打败信玄后进入下方浮现。

隐藏任务

刚开始什么都别管，就往武田信玄的本阵里跑，这时真田幸村会警告你不要再接近本阵，别理他，继续往武田军本阵走，二次警告后真田幸村就会大动干戈了。上杉军自动成为友军，触发新任务“武田军全军団を击破せよ！”和“今川军全军団を守りきれ”，这两个任务要同时进行的，一方面得击破武田军所有武将，一方面又要尽量保全自己部队。

上方路线第四战：小牧久手之战



胜利条件	击破德川家康
失败条件	今川义元或武田信玄的败走
建议装备道具	阵太鼓，马匹

1．起初任务为“鸟居元忠を击破せよ！”，大家要抓紧时间打倒他。

2．在击破鸟居元忠后，请大家进入小牧山城内，这时城门突然关闭，原来是陷阱，触发任务“稻姬を击破せよ！”，击破她后小牧山城夺取成功。

3．见女儿战死的本多忠胜开始不顾一切地向本阵袭来，任务“本多忠胜の本阵侵入を防げ！”就此“诞生”了，可要抢在他进入本阵前击破他，时间比较短大家注意了。

4．如果成功阻止本多忠胜进入本阵，那就会出现新任务“德川军武将の本阵侵入を防げ！”，别让任何德川军的武将进入本阵。如果失败的话就会出现另一个任务“德川军武将の小牧山城侵入を防げ！”，武田信玄会从本阵走出，亲自去小牧山城茂城，别让德川的武将进入小牧山城中。

5．把以上两个任务完成后，明智光秀与森兰丸出现，最后任务也被触发“德川家康を击破せよ！”，打败德川家康，本战结束。

上方路线最终战：京洛蹴鞠会



胜利条件	击破织田信长
失败条件	今川义元或武田信玄的败走
建议装备道具	阵太鼓，马匹

1．“本能寺南门を击破せよ！”，南门是森兰丸，不过玩家也可以打其他三扇门，好像没什么影响。我还是建议打南门，离信长近。

2．进入本能寺内后要打倒柴田胜家才能继续往里面走。到大殿前等下，不久就会出现“浓姬を击破し本堂を脱出せよ！”与“织田信长を击破せよ！”两个任务，先把浓姬给解决了，再收拾信长。注意这时本能寺的门东、西、南都被封死了，只有北面出口可以走，从那里出去找信长算帐吧。

3．当解决信长后，武田信玄反扑，出现双任务“真田幸村を击破せよ！”与“武田信玄を击破せよ！”，打败武田信玄后通关。

下方路线第四战：上田城攻略战(野战)



胜利条件	击破武田信玄
失败条件	上杉谦信的败走
建议装备道具	阴阳手烛

1．“上田城を三方向より攻击せよ！”这个任务建议大家朝中间攻击，破门而入后在里面解决掉所有的守城武将，当其他两组人马顺利进入城内后，此任务就算完成。

2．进入城内没多少时间，真田幸村乱入，任务“真田幸村を击破せよ！”被触发，玩家可要赶快去灭掉他，不然以真田的实力我方那些武将招架不住。

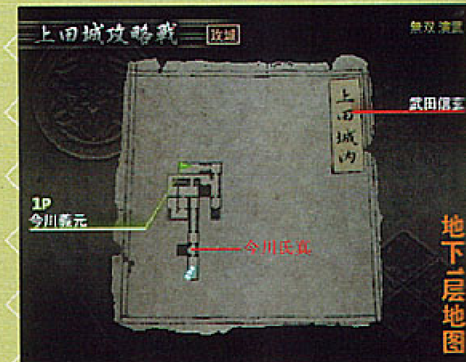


3．打败真田幸村后，右上户石城的门打开了，新任务“真田信幸を击破せよ！”出现，过去击破他完成任务。途中还有其他敌人武将可以暂时不管，等完成任务后再收拾他们。

4．继续瓦解上田城的防御力量，从内部渗透，帮参加攻击上田城的我方武将提供方便。在打开所有三扇门后，女忍出现，激活“くのいちを击破せよ！”的任务，快速解决他后往本阵跑。

5．当三方攻击的任务成功后不久，武田信玄就会派出伏兵，另外真田幸村与女忍也再次出现，新任务追加两个“武田信玄を击破せよ！”和“本阵诘所を守れずに胜利せよ！”，前着很好理解，击破信玄，后面这个任务的意思是要玩家直到此战结束都不让敌人夺取我方本阵内的两个处点。所以大家先把本阵周围的敌人清干净，有自信的话在敌人夺取处点前就干掉信玄，获胜后进入城内战。

下方路线第四战：上田城攻略战(城内站)



地下一层地图



地下2层地图

利条件	击破武田信玄
败条件	玩家的败走
制时间	35分钟

1. 主要任务是与今川义元的儿子今川氏真会合，简单，走到今川氏真旁就算会合了。

2. 地下2层入口处有敌方大将，别错过。与冈部元信汇合即可。



与朝比奈太朝（什么名字……汗）会合即可。



1. 打败地下5层入口处的真田幸村即可。

2. 在地下5层会遇到女忍与武田信玄，先干掉女忍，再结果信玄。大家听今川义元说话，一直再喊no,no,no呵呵，衰死了……

下方路线最终战：本能寺试胆



利条件	击破武田信玄
败条件	上杉谦信的败走
议装备道具	马匹

1. 刚来就是个大任务“上杉军全武将を击破せよ”，慢慢打吧，见一个超度一个。

2. 大概结果2、3个武将后前田庆次过来挑战，务“前田庆次を击破せよ！”出现。

3. 再结果2、3个武将后伊达政宗又来捣乱了，务“伊达政宗を击破せよ！”出现。

4. 一定要在击破所有上杉军武将前击破前田庆次与伊达政宗，因为如果先完成了全武将击破的任务，那么信长就会在下方出现，这时前田庆次与伊达政宗便会成为友军，而击破任务则宣告失败。如果先前就击破了他们，那等信长出来后他们也会再次出现成为友军。新任务“织田信长を击破せよ！”出现，打败他吧！

5. 最后一个任务便是击破上杉谦信，随后就欣赏结局画面吧，很搞笑的……



本多忠胜篇

使用心得

传说中的无伤大将，古今独步的勇士那当然是强的。攻击力高，出招狠，范围较广，距离也较长，除了速度与跳跃力外，其他能力都很优秀。绝对能独挡一面的人物，刚玩此游戏的各位不妨用他过过瘾，保证在普通难度下通关不会有任何障碍。

第一战 桶狭间之战



胜利条件	击破今川家全体武将
失败条件	德川家康的败走
建议装备道具	马匹

1. 首个任务很简单，“鹫津砦を陷落させな！”，先清楚砦外的守护头，然后进去结果柴田胜家即可。

2. 当服部半藏的部队到达今川义元处时发生剧情，任务“今川义元を击破せよ！”出现，立刻去右下帮服部半藏灭了今川义元。

3. 杀掉今川义元后，两个任务被触发“全ての砦を夺取せよ！”，“今川军全武奖を击破せよ”，这两个任务可以一起做，一边夺砦，一边解决今川武将。

4. 在前二个任务发生后不久，新的任务又出现了，“信长が返る前に织田本阵を落とせ！”，此任务意思是在信长到达他的本阵前，玩家先去把他本阵内的四个处点给封了，成功的话他会撤退。

5. 全武将击破后过关。但如果先前“今川义元を击破せよ！”，“信长が返る前に织田本阵を落とせ！”两人任务分别失败的话，就会有其他不同的任务出现，大家可以自己试试看，具体下回分解了。

第二战 金崎撤退战



胜利条件	羽柴秀吉与杂贺孙市到达指定地点，或全灭浅井·朝仓联合军
失败条件	德川家康，或羽柴秀吉的败走
建议装备道具	马匹，阵太鼓

1. “羽柴军の退却路を确保せよ！”，打败赤尾清纲与海北纲亲就可完成此任务。

2. 当羽柴秀吉走到地图左下要与德川家康汇合时，浅井长政的大军袭来，任务出现“浅井军の进军を阻止せよ！”，请大家站在指定的桥前，来一个杀一个，确保他们不能渡过小桥。

3. 打退浅井长政军后，就要对付朝仓军了。任务“朝仓军を撤退させよ！”开启，大家击破朝仓义景便可。

4. 在让朝仓军撤退后，浅井的伏兵又突然冒了出来，同时新任务“德川家康，羽柴秀吉を撤退させよ！”，护送他们到指定地点此关就算过了。

5. 如果“浅井军の进军を阻止せよ！”任务失败，将有其他新任务出现，大同小异议，有兴趣可以自己试一下。

第三战 三方原之战



胜利条件	德川家康及全武将撤退成功，或
击破武田信玄。	
失败条件	德川家康的败走
建议装备道具	马匹，阵太鼓

这场是分支战，分支A为上方路线，分支B为下

方路线。

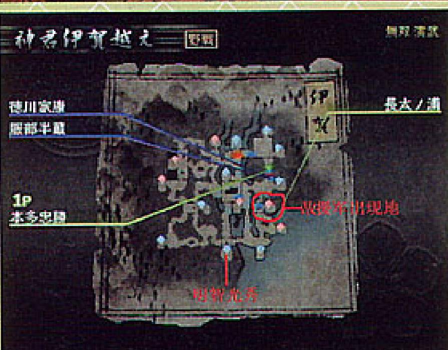
1．一开始便看到一群敌人，其实是德川家康被武田信玄给包围了。在德川家康与武田信玄说话的时候，大家不要闲着，最好封掉左上的敌处点。第一个任务“小山田军を前线で击破せよ！”一定要以最快速度击破他，不然很快就失败了。

2．随后就是“武田骑马军团を突破せよ！”，大家尽可能以最快的速度消灭他们四人。

3．在完成骑兵团任务同时，真田幸村出现在左边，女人出现在右下，又压下两个任务“真田幸村を击破せよ！”、“くのいちを击破せよ！”。这两个任务先放放，把骑兵团先完成再说。

4．击破骑士团后我方部队就开始撤退，“德川全武将を退却させよ！”，这个任务最最关键，如果成功就进入分支A，走上方路线，如果失败就是分支B，走下方路线。这时要保护好我方队员，同时击破真田幸村与女忍，任务成功后过关。如果我方有位武将不幸遇难，那撤退任务就算失败，出现新任务“武田信玄を击破せよ！”，打败武田信玄才能过关。

上方路线第四战 神君越过伊贺



胜利条件	德川家康到指定地点
失败条件	德川家康，服部半藏的败走
建议装备道具	马匹，阵太鼓

1．服部半藏这次当先锋，他是忍者当然敌不过千军万马，所以还是需要本多忠胜这样的猛将来保护，第一个任务就是“先导する服部半藏を援护せよ！”，护送他一路向上就行了，走在他前面，有敌人就干掉。

2．在半途中，稻姬与穴山梅雪遇到麻烦，任务“穴山梅雪を救出せよ！”被激活。马上下去救他们两个，服部半藏应该没什么大问题。打败明智秀满，营救任务常成功。

3．救出穴山梅雪后往上就能与服部半藏会合，继续护卫他。过一会儿，四天王之一的木神原康政出现，“德川家康を木神原康政と合流させよ！”任务也随之而来，帮德川家康扫清挡路的敌人，让他们会合。

4．当穴山梅雪来到中央的岩后，右边的敌人武将就会蜂拥而至，注意对他保护，虽然没有任务。当德川家康与木神原康政合流后，会往右走，走进杂贺众的底盘被关了起来，任务来了“速やかに杂贺众を击破せよ！”，打败看门的守卫，冲进去制服杂贺孙市与他的两个兄弟，让德川家康继续往指定地点移动。

5．当德川走到最右边处点时，敌人援军又来了"而另一位四天王酒井忠次也赶到下方，任务出现“德川家康を酒井忠次と合流させよ！”，肃清阻碍他们间相会的敌人与援军们。

6．德川与酒井相会后明智光秀最后登场，不过他不会主动攻击，所以大家也就别去惹他了，护送德川家康到下方港口后过关。

上方路线最终战 小牧长久手之战

1．小牧山城历来都是兵家争夺之地，此战也同样如此，一开始的任务就是“小牧山城を夺取せよ！”，羽柴秀吉也派了两员大将过来争夺此城，要赶在他们前打倒小牧山



胜利条件	击破羽柴秀吉
失败条件	德川家康，织田信雄的败走
建议装备道具	马匹，阵太鼓

城中的所有守备兵才行。

2．成功夺取小牧山城后就要守卫了，敌人盯上的是城内的处点，大家小心守护，见敌人就清除，尽量别让他们靠近处点，击破泷川一益、加藤清正后任务完成。

3．但敌人还没对此死心，又派出两员大将攻向小牧山城，任务名“小牧山城に迫る敌部队を击破せよ！”，把前田利家、蒲生氏乡击破后任务完成。

4．在守卫小牧山城时，我方本阵又受到威胁，任命名“敌を本阵に侵入させな！”，打倒九鬼嘉隆和金森长尽可保平安。

5．刚刚本阵解围，敌人的偷袭部队又出现了，打败出现的崛秀政，池田恒兴等人此任务结束……总算松口气了……

6．调整一下后往右上走，到羽柴秀吉本阵的右边，这时一棵大树倒了下来，阻碍了去路。没关系，这树可以砍掉，砍树时杂贺孙市突然出现，击破他，随后去敌本阵找羽柴秀吉与前田庆次算最后一笔帐即可。

下方路线第四战 川中岛之战



胜利条件	上杉军本阵陷落
失败条件	德川家康的败走
建议装备道具	马匹，阵太鼓

1．“八幡原を制压せよ！”比较容易，三个武将都不是很强，本多对付他们就像吃豆腐，但要尽快解决他们。

2．第一个任务还没完时，新的任务又接踵而来，“木神原康政を救出せよ！”，要救他必须打败伊达政宗，那里有三个大将，还有两个处点，建议大家先封处点再救人，不然敌人会源源不断的出来。

3．救出木神原康政后把左边的所有处点封了，再看看本阵周围的我方将领是否陷入苦战，如果是就需要帮他们一下。然后往右下，触发新任务“忍びの道～向かう半藏を援护せよ！”，击破右下的本庄繁长、色部胜长后任务成功。

4．任务3成功后不久服部半藏便会暗杀村上义清，进妻女山成为可能，新的任务也开始了，到妻女山中央的上杉本阵。本阵中有前田庆次注意对付。

5．打败庆次后上杉军全体出动，全灭他们后过关

下方路线最终战 山崎之战

胜利条件	上杉军本阵陷落
失败条件	德川家康的败走
建议装备道具	马匹，阵太鼓

1．“天王山を压制せよ！”，和羽柴秀吉篇差不多，这次要打柴田胜家与佐佐成政，注意要在最短的时间内击破他们，否则援兵一到任务就算失败了。

2．夺取天王山后照例要守护天王山，任务名“敌の援兵を击破し，天王山を守れ！”，敌人的两队兵马已经比较慢，大家可以自己过去歼灭他们。

3．在守护天王山同时明智光秀与浓姬两人带领准备部队准备向本阵袭来，任务名“浓姬（明智光秀）を本阵に近づけるな”。先别急，等天王山守护任务完成了再去找他们算帐，这两支部队走得比较慢。

3．击破明智光秀与浓姬后来到信长本阵前，打掉几个小将，森兰丸变会出现地图正下方，他要去我方本阵拿德川的人头，不能让他得逞。任务名“森兰丸を本阵に近づけるな”，半路截住他，不要让他靠近本阵半步。

4．森兰丸死后，德川军开始总攻击，信长本阵的门也开了，进入其中拿他项上人头吧！

5．击破信长后本多忠胜要和自己的夙敌，前田庆次较量一番，前田庆次在天王山山顶，与他单挑获胜后欣赏结局画面吧。



稻姬篇

使用心得

第一眼给我感觉她就是个冷美人，比起战国无双中的其他几位女性角色，她倒是特别独特的一个类型，既然是一女子，那攻击力肯定不能与他父亲那样的鬼神来比，她完全需要靠熟练的连续技在取胜的，由于耐打性不高，很容易被敌人的攻击弹飞，不过速度与回避力一流，总体上还是可以用用的角色。

第二战 金崎撤退战

★地图同本多忠胜

胜利条件	羽柴秀吉与德川家康到达指定地点，或全灭浅井·朝仓联合军
失败条件	德川家康，或羽柴秀吉的败走
建议装备道具	马匹，阵太鼓

1．其实和他父亲，本多忠胜篇的几乎没什么区别。先解救被敌人困住的羽柴秀吉。

2．然后就是让朝仓军撤退的任务，“朝仓军を撤退せよ！”，击破三个姓朝仓的武将后任务完成。

3．随后浅井长政大军赶到，任务“敌全军を击破せよ”开始，全灭所有敌人，注意中间有伏兵，轻松过关。其实还有其他的任务，我会把全任务放在研究部分。

二战 三方原之战



利条件	德川家康全武将脱出地点到达
败条件	德川家康，或羽柴秀吉的败走
议装备道具	马匹，阵太鼓

1．又是和她老子版面中非常相似，有的任务都一模一样，真怀疑光荣是否故意拿这吸铁来的。开始要击破个负责敌方炮攻的武将，任务名"小山田，穴山军を击せよ！"，还是要速度快，不能耽误太久，小心被飞。

2．二回任务和她老爸版面中的一样，击破武田骑兵，把四个骑马的武将一一击破，注意时间不宜过长。

3．三回任务比较新颖，德川家康派自己的得意暗杀服部半藏先生去摘掉武田信玄的脑袋，但这却被真村所察觉，他不愧是日本第一兵啊……那我们现在要击破真田，护送半藏完成任务。此任务名为"真田村を击破し半藏を护卫せよ！"，不要担心半藏，直上去挑了真田幸村，等你干掉真田后半藏应该差不经到目的地了，稍等片刻后武田信玄被暗杀。

4．最后女忍登场，她想为主人报仇，暗杀德川家康，务出现"くのいちを击破せよ！"，击破她后过关。

三战 神君越过伊贺

★地图同本多忠胜

利条件	德川家康到达指定地点
败条件	德川家康，服部半藏，本多忠胜的败走
议装备道具	马匹，阵太鼓

这场是分支站，分支A为上方路线，分支B为下方路线。

分支点A

1．一开始往右走，从明智秀满手中救出穴山梅雪，此较懦弱，所以需要保护起来，呵呵。任务名"穴梅雪を港まで护卫せよ！"，要保护到他到达右下港算完成任务，路上小心哦，都是伏兵。要玩到上方，此任务是关键。

2．这期间可能会出现营救酒井忠次与木神原康政的，名称为"酒井忠次(木神原康政)を救出せよ！"，看情况，一般以护送穴山梅雪为重，其实他们两人川四天王，实力不俗，不用太担心的，护送完穴雪再去救也没什么问题。

3．当穴山梅雪走到中央者，这个衰人被人误以为是家康了，真可怜。于是所有明智军团开始集中攻击者，新任务开始"穴山梅雪を守り，明智军を击破"。大家就堵在门口，来一个杀一个。

4．在一轮集中攻击后敌人散去，继续护卫穴山梅雪方走，最好玩家都能走在他前面，万一有伏兵也可上消灭。

5．送完穴山梅雪就去救出那两位德川四天王，随后们还有德川家康一起进入杂贺众的领地会关"禁，出现任务"速やかに杂贺众を击破せよ！"，快孙市和另外两个武将，打败他们后大门统统敞开，继续往右下的港口进发。

6．等德川家康到了港口，新任务就会出现，"德川军武将を港へ诱导させ！"，对每个武将都碰一下面就能引导他们了，顺便有敌人阻碍的话清掉，争取让全部武将安全离开。明智光秀虽然会亲自率军前来，但他不会主动攻击，别去惹你就行了。

分支点B

1．特别简单，只要让穴山梅雪一开始就被明智秀满给打死而不去救他，最后就不会出现引导武将逃离的任务，而是击破明智光秀，过关后进入下方路线。

上方路线第四战 小牧长久手之战

★地图同本多忠胜

胜利条件	击破羽柴秀吉
失败条件	德川家康，织田信忠的败走
建议装备道具	马匹，阵太鼓

1．一上来就是杀人任务"加藤清正，泷川一益を击破せよ！"，冲入敌区摘这两颗脑袋。

2．第一任务完成后马上夺取小牧山城，随后出现任务"间道よみ羽柴军本阵へ奇袭せよ"。从小牧山城右边的小道往上，如果中途被敌方武将发现的话马上杀人灭口不要让他回去通风报信。

3．进入羽柴秀吉右边营地后以上任务就算成功了，这时羽柴秀吉大举进攻，触发任务"羽柴军を歼灭せよ！"本阵内只有前田庆次与杂贺孙市，去本阵把他们收拾了，其中碰到前田庆次还能触发任务"前田庆次を击破せよ！"，打败他们后往下与羽柴大军周旋，各个击破，最后迎来胜利。

上方路线最终战 上田城防卫战

●胜利条件：真田幸村击破

●失败条件：德川家康，本多忠胜的败走

●建议装备道具：马匹，阵太鼓

1．一开始的老头谁都能打败，他倒地后瞬间外面一群大部队，敌人首先开始了攻击，任务"城门を守り，敌を城内へ入れるな"开始，自己看地图分辨下哪块地方的敌人多就先解决哪个门，不要让一群敌人围在城门旁边就行了，少数几个还是没问题的。 2．女忍会在地图下方出现，注意别让她进入本丸。 3．最后真田幸村会亲自出马，击破他后通关。

下方路线第四战 山崎之战

●胜利条件：击破明智光秀

●失败条件：德川家康，本多忠胜的败走

●建议装备道具：马匹，阵太鼓

1．全灭想要攻占天王山的敌人，最好从上到下。

2．击破明智光秀时羽柴秀吉赶到，继续防御天王山。

3．随后击破羽柴秀吉即可。



上田城防卫战地图

下方路线最终战 大坂城攻略战

胜利条件	击破羽柴秀吉
失败条件	德川家康，本多忠胜的败走
建议装备道具	阴阳手烛

1．攻占真田丸后救出本多忠胜。

2．然后击败真田幸村与女忍。

3．再就是前田庆次，后会发生剧情，击破羽柴秀吉的铁炮队，最后击破羽柴秀吉入城。

4．城内每一层都有个武将等待着你，最上层就是羽柴秀吉，打败他后通关





生化危机·爆发 ~档案2~

浣熊市陷入了一场前所未有的灾难。

不知什么缘故，城市里的人们都变成了毫无感情，只知道

处寻找食物的行尸走肉……街道上一片狼藉，在一片片废墟

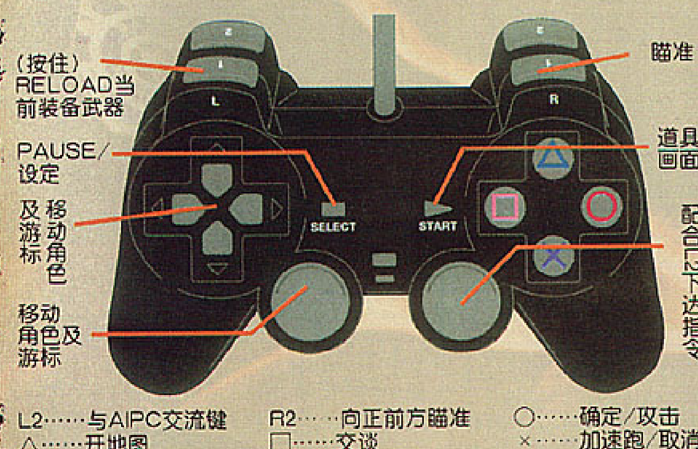
成群的丧尸漫无目的地到处徘徊。

而在这混乱的城市里，还有8个人在为了逃生而努力着……

□文/无无　编排/

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2004.9.9
	类型：AVG	价格：7140日元	其他：online

POINT 操作方式



L2……与AIPC交流键　R2……向正前方瞄准　○……确定/攻击
△……开地图　□……交谈　×……加速跑/取消

本系列作为天尊的网络试验作品，基本操作和生化系列是一样的，但也有一定的改动，比如按START后游戏不会停止，在使用道具的过程中也有可能被敌人攻击。还有一个比较大的变化就是与AIPC的交流，基本方法如下：


↑与同伴交换道具是非常重要的。

□	根据当前情况与同伴交谈
R3拉上	GO，指引同伴前进，但有些胆怯的同伴会拒绝。
R3推下	COME ON，让同伴跟随自己行动，但根据协调性有些角色不会听令。
R3摇左	HELP，在陷入危机时向同伴求救。
R3摇右	THANKS，表示感谢。
R3按下	WAIT，让同伴原地待机。
L2+R3拉上	叫第一AIPC的名字。
L2+R3摇左	叫第二AIPC的名字。
L2+R3推下	YES，表示肯定。
L2+R3按下	NO，表示否定。
L2+□	SORRY，表示歉意。

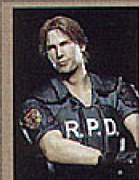
POINT 关于其他的一些系统

在道具画面中可以使用道具，"组み合わせ"可以合成药草或道具，"
ロード"是装弹，"差し出し"是把自己的道具交给AIPC，快捷方式是在
要给出的道具上按□。在别人的道具栏里，"要求"是向别人索要道具
使用指示"是让AIPC使用道具。

在地图画面中按□可以显示地域的名字，如果将游标中心指定某
区，按□的同时R3拉上的话则是召集全体AIPC到指定地点集合。另外
作中新加入的下+×转身回避动作也要好好利用。

感觉天尊对本作中的AIPC下了不少力气，做得很细，不同角色的
格很鲜明。比如胆小的JIM很惧怕战斗，自负的DAVID一向我行我素，
来独往，很少听从你的指令，而KEVIN和MARK这样的好战派更是战斗
始没多久就跑得没影了，过一会又抱着一大堆从丧尸那里掠夺的武器
回来了……而角色间的信赖度也很明显，一般女性角色的命令男性比
容易听从，而普遍认为最听话的YOKO，如果在使用ALYSSA的时候也
非常的不合作，足见二人关系之差。而个人认为熟女型的ALYSSA最
男性的欢迎，使用她的时候就连DAVID对她也是言听计从，服服贴贴，
有女王样的潜质……

POINT 各角色能力分析



KEVIN（丧尸虐待专家）

【职业：警察】

浣熊市警局的警官，运动能力非常强，射击技术很好。性格乐天派，且性格豪爽很有男人味，绝对的好战派，往往冲在战斗第一线。

能力	攻防能力都很好，尤其移动速度是全体角色里最快的，基本很容易上手，初学者向。
特殊装备	KEVIN专用45AUTO手枪，威力是一般手枪的3倍，但只能使用专用的45AUTO子弹。
专有道具	45AUTO子弹夹，收集到的45AUTO子弹都可以收集在这里，装弹速度非常快。
专有动作1	R1+X，踢，出招速度非常快，在被围攻时可以很有效的踢散敌人。

专有动作2	R1+圈按住：手狙，仅限装备手枪系列武器时出现，攻击力将比平时提高很多。
专有动作3	R1+圈（无装备）：打击，比一般人的攻击要强很多，毕竟人家是警察嘛，练的就是这个。



MARK（魅力来自于重力）

【职业：保安】

浣熊市保安公司的一名保安，别看挺胖，实际是参加过越战的老兵，战斗能力绝不输人，他的愿望是和家人一起过安稳日子。

能力	身体非常结实，防御力和体力是所有角色中最高，但移动速度就比较慢了。作战能力也非常的强，虽说岁数不饶人，但以经验取胜，可在队伍中做肉盾用。基本打起仗来掩护队友撤退的活就都是他来干了。
特殊装备	MARK专用手枪，威力虽然和普通手枪没什么区别，但命中的精准度和爆头率可是一般手枪所比拟不了的。
专有道具	MARK专用子弹夹，收集到的子弹都可以放在这里，装弹速度非常快。
专有动作1	R1+X，防卫姿势，在这个状态下所受的伤害要比平时少很多（但对病毒感染性伤害无效）。
专有动作2	R1+圈按住：HOME RUN，仅限装备棍棒系列武器时出现，抡圆了给敌人来上那么一家伙，一般人绝对吃不消。
专有特性	力大无穷，一般需要2个人才能推开的东西他一人就能给推开，但反过来，更衣柜等狭窄的地方他就进不去了。



JIM（光说不唱的逃命天尊）

【职业：地铁职员】

实际是很好的人也很有活力，但胆小怕事和口无遮拦是他无法弥补的致命伤。直觉很强，对于解谜有着某种天生的感觉，总之是个很讨人喜欢的家伙。

能力	身体能力上真的没什么好说的，说强吧，基本能力又很弱。说弱吧，这家伙又可以趴地上装死……总之如果干起架来他是绝对靠不住的，但如果你怕冒险中寂寞想找个人做伴的话找他就没错，他永远会乖乖地跟着你，你指东他绝不奔西，而且一张嘴老也不闲着，总有的说。
特殊装备	硬币，不知从哪搞来的怪东西，使用后根据正反面来决定效果。
专有道具	幸运硬币，据说拿着这个就会变得非常幸运……实际上是有提高攻击力的效果。
专有动作1	R1+X，装死，卧倒装死，敌人会停止攻击，但趴在地上的时候病毒感染速度要比平时快很多，这点要注意。
专有动作2	R1+圈连打：大回转，仅限装备棍棒系列武器时出现，把棍子胡抡一通来攻击，掌握好节奏按键还可以形成连击(汗)。
专有能力	道具探索，在第一次进入的房间里按△打开地图画面，该房间内所有的道具都将以"?"表示在地图上，这招还是满有用的。



GEORGE（万能救命弹）

【职业：医生】

浣熊市内数一数二的外科医生，包容力和协调性非常的强，处事又非常冷静，平时宽于待人，性情温厚，深受同事和病人们的爱戴。

能力	基本的身体能力还算不错，各项数值都很平均，但实际上他并不是一个适合与敌人战斗的角色。不过调和药剂的特殊能力和高性能的回避技巧都决定了他是队伍里不可或缺的人物。在游戏中永远走在队伍的后方，时刻观察形势给同伴恢复体力，危难时刻还会挺身而出与坏人坏事做斗争，绝对是让人放心的队友。
特殊装备	药剂调和器（メディカルセット），可以将各种药草调和成各种功效不同的药剂。
专有道具	胶囊发射器（カプセルシューター），可以把药剂像子弹那样打到同伴身上，分别有回复用、解毒用、止血用以及一定时间内抑制病毒感染这4种药剂。
专有动作	R1+X，回避攻击，先向后躲避敌人的攻击，然后顺势用肩膀撞击敌人，可蓄力。



DAVID（创新是第一生产力）

【职业：配管工】

沉默寡言且对人不友善的男人，不到重要关头他是绝不会开口说话的。但他锐利的眼光和高超的战斗能力仍说明了他有着不平凡的过去。

能力	移动速度和体力在全体角色里排前几名，相当适合战斗的角色。且拥有制作道具的能力以及刀的特殊战斗动作，只是需要一定的操作技巧。游戏中他总是独来独往，很少团队行动，绝对的"独行侠"。但似乎对YOKO总是有点特殊照顾，难不成有幼齿型倾向？……
特殊装备	工具袋，里面都是有用的东西： 小刀：他最拿手的武器，但威力有限； スパナ：特殊攻击"スパナ投"时用到，数量有限； ジャンクパーツ：可以修理损坏的道具； ビニールテープ：可以将不同的道具组合在一起，制作出新的道具来。
专有道具	打火机，很神秘的东西，可以和其他道具一起用于制作新道具，在某些剧情中也将起到作用……
特殊动作1	R1+X，"スパナ投"，把工具袋里的扳手扔出去攻击敌人。
特殊动作2	R1+〇圈连打，连续小刀攻击，装备小刀类武器时的专用攻击方式，使敌人无法反击并给予其致命打击



ALYSSA（搞新闻的就要撬别人家门?）

【职业：记者】

在地方报纸的社会部工作，好奇心极其强，对各种情报都想收集。绝不甘居人下的性格也使得她经常和别人发生冲突。

能力	速度很快，体力也不低，而且回避技和特殊战斗技性能都非常好，还装备有万能钥匙，使得她的战术相当丰富多彩，算是比较好用的角色。但女王终究是高傲的，想让她听你的命令还是很难的，其独行的功夫不比DAVID差多少。
特殊装备	万能钥匙，可以打开上锁的门。根据选用的4种钥匙的不同，开门所花费的时间长短也不同。
特殊道具	高压电发生器，对近距离的敌人攻击时专用，有一定威力，找到电池充电后还可以恢复使用次数。
特殊动作1	R1+X，紧急回避，以快速后退来躲避敌人的攻击。
特殊动作2	R1+〇圈按住，手狙，和KEVIN的性能基本一样，只是攻击力方面要比KEVIN差一些。



YOKO SUZUKI（最瘦弱的搬运工）

【大学生（自称）】

性格非常内向且乖巧，很安静的一个女孩子。但好奇心之强不输任何人，因此也常会有意外大胆的行动，身上还尚有很多谜团。

能力	是所有角色里攻防能力最低的一个，体力也是最低的，好在是被病毒感染速度最慢的一个人，嗯，有救。基本来说在战斗方面将是无与伦比的弱，一定要尽量避免，绝对高手向角色。最听话的恐怕也就是她了，她永远会跟在你后面，所以用她做运输队来用是绝对没错的，重要的剧情道具全可以放在她那里。
特殊装备	背包，通常一人只能带4个道具，但有了背包她就可以带8个道具（学生妹惟一的好处……）。
专有道具	护身符，据说是找灶王爷求来的，效果是抑制病毒感染的速度。本身她感染病毒的速度就很慢了，再加上这么一个，使她的持续探索时间要比其他人都要多得多。
专有动作1	R1+X，倒地回避，双手抱头一屁股坐地上，并爬行躲开敌人的攻击，按X的长短决定向后爬的距离。
专有动作2	R1+○（无装备），打击，很多同学相互搏斗时常用的必杀"王X拳"是也，可蓄力，但攻击力极其有限。



CINDY（混乱都市里的救难女神）

【职业：女服务员】

市内酒吧"J．S BAR"的当红女招待，总是挂着笑容的她备受顾客们的青睐。也许是因为习惯于服务客人的缘故，战斗里也经常关心他人。

能力	全体能力中等偏下，并不是适合战斗。但任务开始时就持有很多药草，所以安全生还的几率也是相当大的。我觉得其实她更适合当护士，战斗中她永远只想着救治伤重的队友，这种精神太可贵了。她也是非常听话的一个角色，而且有药草包，得到的药草尽可以都交给她，算是非常好的一名辅助型角色了。
特殊装备	药草包，可以容纳3种药草，每种最多3个，非常便利的装备，对作战有莫大的帮助。
特殊道具	止血带，持有时可以避免陷入失血状态，在救助同伴时也可以帮其从失血状态里恢复过来。
特殊动作	R1+X，蹲下回避，看起来有点滑稽，但可以有效躲开敌人的进攻，如果是救助状态下还可以带着同伴一起蹲下回避。

POINT 各角色基本能力一览

姓名	体力	移动速度	射击战	近身战	回避能力	抗病毒力
KEVIN	A	S	S	B	D	C
MARK	S	C	A	S	C	D
JIM	D	D	D	C	S	D
GEORGE	B	D	C	C	C	B
DAVID	A	A	B	A	D	B
ALYSSA	C	A	B	C	A	A
YOKO	E	E	E	E	B	S
CINDY	D	C	D	D	A	A

射击武器类

ハンドガン（手枪）	攻击力比较低，但是出招、RELOAD速度都比较快，且几乎满地都有手枪子弹，留一把防身吧。
ケビン专用45オート（KEVIN专用45AUTO）	攻击力是普通手枪的3倍，配合KEVIN的手狂能发挥最大威力，但是子弹很难找，实战中不是很实用。
マーク专用ハンドガン（MARK专用手枪）	基本威力和手枪差不多，但命中精度和爆头率上要比其强很多。
カプセルシューター（胶囊射出装置）	GEORGE专用，可以把手里的药剂像子弹一样打到同伴身上，给其回复体力。
マグナムリボルバー（麦林手枪）	破坏力非常的大，在游戏里是数一数二的强。但子弹几乎没有。
ショットガン（SHOTGUN）	散弹枪，喷射的面积非常大，尤其在近身战中将发挥极大的作用。
サブマシンガン（轻型冲锋枪）	按住键就可以连射，但威力比手枪就好不了多少。
アサルトライフル（重机枪）	一样拥有连射的性能，但破坏力要上一个档次。因为子弹的消耗非常厉害，所以要保证命中率。
グレネードランチャー（榴弹发射器）	拥有非常高的攻击力，对BOSS战时很有效。榴弹的种类也很丰富。
ロケットランチャー（火箭发射器）	游戏中最最强力的武器，它一发的爆炸威力可以将所有东西悉数破坏。

近身武器类

折りたたみナイフ（折叠刀）	小型的民用折叠刀，方便携带但是攻击力非常低。
サバイバルナイフ（军用短刀）	军用的优质刀具，攻击力约是手枪的1/2。
木制の棒（木棒）	长度适中的棒子，拿着这个恐怕也就能在心理上能稍微觉得安全一点吧……
鉄パイプ（铁棍）	铁制的长棍，这东西算是有一定攻击力的，但是要注意损耗。
杀虫スプレー（杀虫剂）	对昆虫类敌人有着很大作用，但对其他敌人基本没什么作用。
火炎スプレー（火炎喷射器）	可以使攻击目标燃烧起火，有一定威力，且燃烧起来的火焰也有攻击判定
スタンガン（电击器）	防身用武器，近身战中可以有效地给予敌人电击伤害。

弹药系

ハンドガンの弹（手枪子弹）	手枪系武器和サブマシンガン使用的弹药。攻击力比较低。
ショットガンの弹（SHOTGUN子弹）	SHOTGUN使用的子弹，呈喷射状攻击。在近距离能给予敌人极大伤害。
炸裂弹（炸裂弹）	グレネードランチャー用的弹药，命中目标后就会爆炸，在一定范围内都有攻击判定。
硫酸弹（硫酸弹）	グレネードランチャー用的弹药，对目标有腐蚀作用。
45オートの弹（45AUTO弹）	KEVIN专用45AUTO的专用弹药，破坏力是普通手枪的3倍。
ハンドマガジン（手枪用弹夹）	可以收藏手枪系列子弹用，装弹速度极快。
45オートマガジン（45AUTO弹夹）	KEVIN专用45AUTO的专用弹夹，用这个可以实现快速装弹。
マグナムリボルバーの弹（麦林子弹）	麦林枪用的子弹，破坏力极大，很难找到。
アサルトライフルマガジン（重机枪弹夹）	重机枪用，破坏力很大，也是不好找。
ライフル弹（猎枪子弹）	猎枪用的子弹，射程和威力都是一流，不过要想多拿几发还得费点劲。

回复道具

グリーンハーブ(绿药草)	小幅度恢复体力。
ブルーハーブ(蓝药草)	使用后可以从毒状态中恢复。
レッドハーブ(红药草)	和其他药草及药剂相调和用的素材。
調和したハーブ(绿＋绿)	中幅度恢复体力。
調和したハーブ(绿＋蓝)	小幅度恢复体力+毒回复。
調和したハーブ(绿＋红)	大幅度恢复体力。
調和したハーブ(蓝＋红)	从毒状态中恢复。
調和したハーブ(绿＋绿＋绿)	极大幅度恢复体力
調和したハーブ(绿＋绿＋蓝)	中幅度恢复体力+毒回复。
調和したハーブ(绿＋蓝＋红)	大幅度恢复体力+毒回复。
緊急スプレー	完全回复体力+出血状态回复。
回復剤	小幅度恢复体力。
回復剤(大)	大幅度恢复体力。
解毒剤	回复毒状态。
止血剤	从出血状态中回复。
抗ウイルス剤	短时间内抑制病毒的感染速度。
抗ウイルス剤(大)	较长时间抑制病毒的感染速度。
回復剤ベース	可以和メディカルセット组合的素材

其他类道具

止血药	持有状态下可以防止出血，救助其他同伴时也可以帮其从出血状态中恢复。
コイン(硬币)	可以进行正反面游戏，每翻到"表"一次，必杀率上升10%，如果连续翻中"表"则会以20%、30%、40%一直累计，但一旦翻中"里"的话则所有累积效果通通取消。
メディカルセット(制药包)	GEORGE专用，和药草及药剂类道具相组合可以制药。
工具入れ	DAVID专用，里面是他的家伙事。
ビニールテープ(胶带)	DAVID专有，用于制作武器，在部分剧情中也可以发挥作用。
ジャンクパーツ(修理工具)	和损坏的武器组合的话可以将其修理。
ピッキングツール(万能钥匙包)	ALYSSA专用，用来撬门的，共有I、W、S、P，4种不同的钥匙，分别对应不同种类的门。
ナップサック(背包)	YOKO专有，可以增加4个道具负载量。
ハーブケース(药草包)	CINDY专有，可容纳各种药草各3个。
幸运のコイン(幸运硬币)	持有状态下攻击力提升。
お守り(护身符)	持有状态下抑制病毒的感染速度。
ライター(打火机)	和道具相组合则可以制作出武器，在部分剧情中也将发挥作用。

1 初心

纯训练关，主要给大家介绍一下各课题。

——1.在屋里拿3个文件后走到门前，3个分别是介绍角色情报、基本知识和操作的，其中只有介绍地图的一段还有点用：绿屋子是已经去过的地方，红屋子是现在的，黄门是还没有调查的门，蓝门是已经打开的门，红门是不能打开的门。

——2.捡起地上的钥匙开门。

——3.介绍本作中的新动作：

R1+L1同时按下：举枪移动，可保持举枪状态移动，并自动锁定离自己最近的敌人。

L2+□："SORRY"。

在MAP及FILE画面中按□：对地图或文件进行发言。

——4.介绍AIPC。

——5.对一名匍匐状态的AIPC提供救援。

——6.要求AIPC使用一个救急喷雾剂。

——7.要求AIPC给自己一个铁棍，再还给他。

——8.破坏一扇门。

——9.从一个死人身上回收道具，并给枪装上子弹。

——10.在匍匐状态下拿道具，并使用其恢复体力。

——11.捡起武器并装备，然后前行进入战斗，消灭敌人后训练全部结束。

2 咆哮

"给全体市民的紧急避难通告：

请大家不要相信谣言，目前全市的混乱局面已经完全得到控制。大约在4小时后政府派出的救难直升机就将到达动物园外的候车站，敬请大家到那里安心等待……"

CINDY读着街上的政府令，但她的心里还存有一丝不安。"我有很不好的预感……"眼前那扇昔日里象征着和平与欢笑的动物园大门，此刻在夜色的笼罩下，显得格外的阴森……

这又会是一个阴谋吗……？

我只是浣熊市普通的一员，我叫DAVID，收集一些东西并把他们改造是我最大的兴趣。但这改变不了什么，整个城市依然被卷进了这场浩劫。我作为少数的幸存者逃了出来，说是少数，的确数量很少，我身边只有一个爱耍帅的小警察KEVIN，还有一名据说是日本来的大学生YOKO，只靠我们3个就想从这里逃出去？我总感觉希望不大，嗯，不管他们，我先活命才是真的。

大门被锁住了，我们只得先向另一端走了。在一扇木门前有一个丧尸的脚下有一把枪，冒死捡起来，嗯，还真有子弹，消灭了这个丧尸就破坏这个门进入到里路地。

Check point! 门的破坏

这是这个系列的一个特色了，出现"簡単なカギを挂かっている"字样的门都可以破坏，对其攻击，无论是空手还是用武器，都可以将其破坏。只是根据角色的力量大小所需要的时间不一样而已，一般男角色要比女角色更容易破坏这些门。还有就是女记者ALYSSA的特殊装备开门钥匙就是专门打开这些门用的，对着门使用后不停按○即可，需要注意的是钥匙有4种，分别对应不同类型的门，如果用错钥匙的话开门的时间会花费得比较多。

冲进去有一个丧尸，地上有恢复药草，在拐角有一把SHOTGUN（ショットガン），这可真是好东西。拿过来之后把手枪交给YOKO吧，免得她挂了。在垃圾堆里还发现了一个文件。

再破坏门后，从后面进入ELEPHANT RESTAURANT，在一进门处的桌子上发现一个文件，并从里面得知大门的开法。餐厅里的门都是可以破坏的，进去后会有一些道具，在大厅的餐桌上还有一把手枪，全部拿完后就可以出门了。（这里有一把チェーンカッター，拿着的话可以在后面用来打开动物舍里的门。）



出去有很多丧尸，先别急着跑路，在门口的告示板上找到地图，还有一份紧急避难通知。

【FILE】避难劝告

给全体市民：

浣熊市市政府发出的紧急通报：现在，全市范围内已陷入暴动和掠夺的狂潮，暴徒已完全占据市中心，暴动的规模还在不断扩大。所以说目前的情况非常危险。当局正在实施镇压暴徒的方案，但为保证您的安全，现开始组织暂时性避难。

以下是我们的援助部队到达本市的时间和地点，请您携带好自己的身份证和户口本到达预备地点等待救援。

——场所：动物园正门车站候车处。

——时间：今天10点、15点、18点、22点(预定)。

浣熊市警察局代理局长 莱蒙德·达库特斯

原来是这样！我们有救了！不就是在动物

园前外的车站吗！哥儿几个走着。三两下就打开了大门，刚进大门我刚才的满腹斗志就被眼前的景象吓没了……一头大象居然从天而降！看它身上这烂一块那烂一快的劲头，不是疯象就是病象！吃它一家伙可不是好玩的，快跑！跑之前先在亮着灯的墙上拿走地图。而CINDY似乎遭受了大象的袭击，已经死了，算了管不了那么多了，捡起她留下的回复道具后就跑吧。一直跑下去的门被锁着，需要"ライオンの键"才可以打开，那就先走另一端的门。

从园内通路北一路走下去，来到事务所，中途如果有节奏紧张的背景音乐出现的话就是大象要出现的前兆，要注意躲避。事务所的卷帘门被锁着，需要电力恢复后才能够打开，先前行，消灭几只狗后从后门的台阶进去。

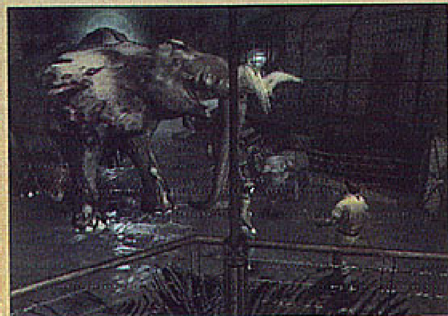
这里其实也不好玩，刚走了几步墙上突然出现一个大洞，然后就是大象的头伸了进来！这家伙居然会撞开墙壁攻击！而且如果被它那长鼻子卷下楼去的话就会直接GAME OVER！一定要小心躲避。

进到事务所内，发现了一名幸存者，不过他也被吓得语无伦次了。从桌上拿走"象の键"，打印机上有一个文件。

【FILE】补给完了联络票

经过大家的精诚协作，明早9点30分，电路检修工作就将全部完成。这次检修主要在以下5个地方进行：1.象STAGE的大门；2.ジャングルドーム的电子触摸屏；3.正门的电子卷帘；4.SHOW STAGE的照明；5.动物舍内电子动力装置。总电源开关在事务所，敬请各位同仁留意。

原来是这样，可旁边的电力启动装置还需要密码才能打开，只好先拿桌子上的"象のカギ"后进到里面的屋子，在桌子上找到一个"マ



スコットメダル"，把它放进桌子上的一个雕像后上面的数字由"2"变成了"1"，可见这里面有玄机。出门SAVE离开，在园内通路 东用"象のカギ"打开门后来到象STAGE。

进去后发现是一个大象表演的地方，大门开着，上面的一具尸体上好像还有什么重要道具。从舞台深处的梯子爬上去，来到表演控制室，这里有一个似乎能控制大门开合的装置，但目前还没有电。拿到日记后出门来到用具室，这里的抽屉里有子弹，还有SP道具"ヘビの灰皿"，SAVE点旁的衣服里有录音带。

整备完毕后下楼，这里的鸟非常讨厌，攻击很难躲避，最好招呼AIPC灭它们，因为电脑都是"打鸟高手"。从楼下推拉门进入ジャングルドーム。

进门就发现好多嗡嗡飞的马蜂堵住路，观察后感觉是它们周围的一朵怪花在吸引着它们，先上楼把一个电子解说屏推到楼下砸烂那朵恶心的花，果然马蜂就散了，这样路就好走多了。在靠近出口处的一间有长触手怪花的房间的地上有一个"マスコットメダル"，别忘了拿。

出门到湖畔AREA，嗯，好一个湖，只是……怎么里面有鳄鱼？！长这么大和它们比游泳倒



真是头一回，被它咬一下的话将陷入失血（BLEED）状态，移动会变得极慢，且一动体力就会减少。好在它们的攻击准备时间比较长，还算好躲，只是天上的鸟配合攻击就比较烦了，在水里按R1可以短时间潜水躲避攻击，算是救命招了。

出门后爬木楼梯来到监视所，桌上有"ワニの键"，柜子里有"ハンティングライフル"，附近还有一个"マスコットメダル"，都是重要道具，拿走。下楼后在一处破坏的篱笆处发现似乎有一个可爬过去的通道，但现在被堵住了。沿路走到尽头，在一处发电机发现一个文件，里面写着电力系统的密码。然后用"ワニの键"开门回事务所。

先进里面的屋子，再投一个"マスコットメダル"到雕像里，地上会有2个亮点出现。把屋子地上的一个雕像推倒上面使之变白，自己再站在另一个亮点上，墙上的一幅画就会掉落，里面有"ライオンの键"。再到外面把电力系统的密码输进去，这样文件里提到的5个地方的电力就都恢复正常了。

这下OK，打开园内通路里最开始那个需要钥匙的门进去，是搬入路，这里狮子的攻击一定要小心。拐角处的车关着门，里面有一只狮子，最好还是不要打开……沿尽头的梯子下去，爬水面的箱子，再爬通风口进入动物舍。一进门，耶？好长的一条黄蛇……不对！是狮子尾巴！这里如果冒进的话在如此狭窄的空间里就很容易被狮子KO，还是招呼同伴先上去送死……不对，是探路……

在箱子堆里七拐八拐来到控制台，打开开关，动力臂就会抬起，下面有"狮子徽章·红"，拿到后出门，是STAGE。这里如果打开照明设备的话可以在舞台上的一个洞里找到一把枪，但会引来狮子，自己权衡吧。下楼从STAGE出去是正门广场，有只狮子正恭候您大驾呢……

灭之后发现有两个狮子雕塑，一红一蓝，先把红徽章放进红狮子下的台座里，然后拿到桥栏杆上的一个"マスコットメダル"后走人，把STAGE门口附近的一个售货车推开，底下的路就可以回到监视所前，再游一次鳄鱼池回ジャングルドーム，把里面2楼、怪花后面和触手毒花房间里的3个触摸屏开关都打开，这样地上就会出现一个洞，里面是"狮子徽章·蓝"，再把它放回广场的蓝狮子台座。如此通往车站的卷帘门就会打开，那里面到底有什么，是希望？还是？……

Check point!
决战之前的一点说明

现在决战之路已敞开，您大可进去和BOSS拼一把。但目前您手里的最强武器"ハンティングライフル"应该还没有子弹呢吧？回象STAGE把用具室里的那盘磁带拿来后，在2层的控制室里放，会把大象引来，等它完全进入舞台的时候就可以按动控制台中央的开关关门了，这样门上的尸体就会掉下来，您还可以得到2发"ライフル弹"。此外如果收集齐5个"マスコットメダル"（除文中所述之外在鳄鱼池、STAGE、搬入路区域还各有一个）的话把它们都扔进事务所的雕像里，这样还能再得2发子弹。4发虽然不多，但对这种威力超群的武器来说已然是足够了。



如果还把大象关着的话，BOSS将会是动作迅猛的狮子王，比较难对付。如果您打心眼里就想虐待大象的话就可以在象STAGE里多停留一会儿，过一定时间之后大象会自己破坏门冲出去，如此一来您BOSS战的对手就将是蠢笨的大象了。

BOSS战!

终于到车站了，我们得救了……就在我们要欢庆胜利的时候，大象破坏了围墙，战斗开始了!

终于可以和这满大街滴答哈喇子的猥亵象大战了。它的速度比较慢，但如果近距离作战的话它会突然冲过来打你一个措手不及，保持稍远距离作战就OK了。上来先把"ハンティングライフル"废了吧，有多少打多少，如果在近距离对其头部射击的话威力会更大。只是上子弹的速度太慢，容易被它反击。吃了4发猎枪它也就离死不远了，中近距离用SHOTGUN喷它都没有问



题，注意它的反扑就行了。此外地上还有少量子弹和恢复品，请视情况自取。

如果对战狮子的话会稍微有点麻烦，它的动作要快很多。但反过来，在近身战时感觉狮子还是有攻击死角的，尤其是用"ハンティングライフル"攻击时也不会遭到很多反击，只要注意要么远射，要么近身火拼，千万别中距离作战就行了。在受到一定伤害后它会跳到屋顶上去，估计是凉快去了。这时可以跑到开阔地带引诱其跳下来，利用其落地的空当硬直近距离用SHOTGUN猛喷之，如此反击胜利不远矣。

终于爬上了列车，列车缓缓地驶出了车站，我们得救了！感谢政府，感谢组织的关怀和培养……此时一声冲天巨响，列车突然停了，展现在我们眼前的，好似一幅地狱画卷：救援我们的直升机坠毁了，机上的救援队员在火中痛苦地挣扎着，无助的尸体散布在耀眼的火焰周围……

"救援工作仍然在继续，但目前难度非常大。刚刚派出的特别救援小队的直升机也在市内坠毁，目前原因尚在调查中……"商店街的电视里像往常一样播放着新闻，只是街上的观众，是一个个没有任何明显人类性征的丧尸……

明天，浣熊市的明天，又会是怎样的呢……？

3 异界

混乱的城市，无望的天空，我能做的只是在丧尸群里奔跑，不停地，就这样一直地奔跑……

停下脚的时候发现自己在一个地铁站里，外面是暴动的丧尸群，不能出去，看来只能先在这里探索一下了。回身才发现JIM跟在我的身边，切，这个胆小的家伙，嘴里还老絮絮叨叨的不知道说些什么，看那意思好像是要把他身上的职员钥匙(职员エリアのカギ)给我，我才不要这小子的帮助呢，我捡了把手枪，自己找去。

Check point! 关于职员エリアのカギ

如果在本关选用JIM或者是让JIM同行的话，他身上就会有エリアのカギ，可以省去寻找的麻烦。如果不愿意让他出场（他出场也实在没什么用）的话，也可以自己找，位置就在最下层的地铁轨道上停着的一节车厢里。但如果追求やりこみ的话恐怕还是得JIM出场。

哼，用不着你我不一样能找到这钥匙，JIM这小子也老实多了，乖乖地不再那么多废话了。车厢里还有一把アサルトライフル，子弹有限，留着打BOSS用吧。拿完补给用品和SAVE之后就开始探索吧。

在东改扎的地上有一个垃圾桶，里面的文件里写有怪怪的英文，嗯，是密码吧。

Check point! 关于密码

这个密码有点晦涩，因为没有什么更多的线索协助。其实这是一个笔画顺序的暗示，第3页的字母表是8×3排列，其实在每2×3的空间里就表示着一个数字，而第2页的字母表示的就是笔画顺序，如图，"ABJIQR"表示的就是2，以此类推。



这密码想必也难不倒我，拿职员エリアのカギ打开职员通道的门进去，在B1的男性职员用トイレ里找到"破れたメモ"，上面写有4个英文字母的密码。到B1的管制室的控制屏附近输入数字密码，可以打开一个装有回复剂的柜子。在"扳眠室"里面的ロッカー室输入英文密码打开柜子，得到"B2F之键"。用这个打开通道尽头的门，走楼梯来到B2。

B2底下的敌人要比上面多很多，通道又很狭窄，而且水很深，对战斗影响非常大。不要恋战，先把这里的水弄没了再说。看地图先走到非常电源室，拿到バルブハンドル，去ポンプ室，把它安在水力机械上使用，这样B2的水就退了。这样再回非常电源室打开电源，上到B1的分电室，这里有个操作盘，是个谜题。通过操作这些按钮，把5个格子里上下的和都调成10就OK，这样整个站内的电子锁就都打开了，感



觉不是很难。

完事后又得下楼，累啊。到B2的ポンプ室，门前的走廊地上有"エンブレム・兄"，拿到后就可以先回那节列车了。但此时在地铁轨附近出现了很多巨大的跳蚤！真恶心，这些家伙会突然扑到你身上吸血！被攻击后就会陷入失血状态，真是难缠。先把"エンブレム・兄"安到列车尾部的联结处的一个有两个空洞的铁板上，然后冲回列车，SAVE后休整……

正在我们休息的时候，突然一列地铁风驰电掣地开了过来！但因为前面有别的列车堵着，追尾事故就不可避免了……

列车在撞车后燃起了大火，走过去看看，大火已经完全包围了列车，一靠近就会失血，看来一定要找点水熄灭它。再回B1的仓库，拿到"补修用テープ"后下到B2，需



要注意的是沿途的敌人已经变为小跳蚤了，如果一旦被它们吸到血它们就会变为大跳蚤！真是讨厌。

到ポンプ室，想再用バルブハンドル打开水阀门的时候却发现水管已经破裂了，只好用补修用テープ粘好（如果选用DAVID的话可以在拿到エンブレム·兄后直接用ビニールテープ将水管粘好后放水走人。这样刚才分电室的谜题就不用解了，也不用绕好大一个圈子去拿补修用テープ了，巨节省时间，やりこみ首选！）。放好水后列车上的火就被扑灭了，这样就可以到刚才撞车点附近去拿到エンブレム·弟了，再把它安到列车连接部去，然后回车厢SAVE。如果担心火力不足的话可以在地铁的月台的一列损坏了的长椅下找到マグナムリボルバー，在B2的“ゴミ集积所”里有麦林的子弹，只是里面很暗，且一进门会有虫子扑过来。建议先找个杀虫剂再冲进去。

一切的准备都结束了，BOSS也如期降临，它还打破车窗抓走了一名角色（随机），忍不了了！抄家伙直奔东トンネル。

BOSS战!

昆虫女王啊！好大个。它会不停地往外扔跳蚤，那些玩意可以无视，或干脆交给AIPC处理。自己要站到女王面前不停地攻击，好在它不会移动，靠火力压制它就行了。麦林的命中率不低，填弹也很快，SHOTGUN在近距离的威力更是可观。只要尽量别让那些小虫子骚扰到自己就行了。

昆虫女王被消灭了，但整个地铁站也摇摇欲坠，快跑！在限定时间内逃回车厢就可顺利完成本关。如果限定时间内没有逃回车厢的话则进入分支，需要先在列车底下拿到“排气塔のカギ”，然后一路最好都不要和敌人交战，能跑就跑。跑到B2的非常电源室，打开里面排气塔的门，进去后爬一个梯子上去打开升降机的开关，再上另一个得到“车轮のオブジェ”，到最上层使用，把逃生梯子放下来，然后爬梯子下去就可以顺利过关了。

终于结束了，列车再度开动了，向着地面……地面上是地狱，大地的下面也一样隐藏着危机。与其是这样我宁可主动地回到地面上，面对这噩梦般的一切，寻找那惟一的逃生之路……

4 记忆

迷蒙的薄雾，诡异的密林，阴森的医院……这一切似乎都在诉说着一幕令人不堪回首的往事。

我们在山上的一间小屋里开始了冒险，在拿到基本配备的一些武器和弹药之后，一个神秘老人突然出现在我们面前。“哦？这种地方还有客人来，真是少有。呵呵，看来市里面已经闹得够厉害了。的确在这个森林里有一条路通往另一个城市，只不过路太远了，我领你们去。哦，好像还有人受伤了是吧？虽然这附近有个医院……哈哈哈”说完他阴阳怪气地走了。

而桌子上的相框里，一对老夫妻恩爱地笑着，照片的名字是“阿鲁与德罗西”。

跟着他开始走林间小路，他走的是惟一正确的路线，其他的分支只有少量的弹药和回复品，更多的岔路是除了敌人什么都没有。这关的丧尸也不大一样，都是脑袋里长花的植物性



变异丧尸，虽然速度要比普通丧尸慢一些，但是在受到攻击后会立刻喷出毒雾保护，比较麻烦，如果想要消灭的话最好还是在中距离就下手，免得受它反击。

一路跟随这名老人走到一个吊桥处，但却不知道他跑哪去了。正迷惑间突然一幕我仿佛在哪里见过的情景出现在我的脑海里：一个男人痛苦地趴在地上，吃力的说：快……快逃！……但一瞬间眼前又什么都没有了。这是幻觉吗？

过吊桥前行，一家医院出现在我们面前。绿色的青苔长满在墙上，藤蔓也密密地缠在医院楼上，周围大树参天，整个医院就像是搭建在绿色里。大门上锈迹斑斑，足见这里已有很长时间没有人来过了。我刚要伸手开门，此时又一幕像刚才一样的情景出现在我眼前：似乎是警察将这座医院包围了，“这里还有其他生存者吗？”我还依稀地听到一名警察在询问着：



这里还有其他生还者吗？……突然眼前又是什么都没有了！这鬼地方果然够邪门，但队伍里的ALYSSA似乎对此很感兴趣，急着推开门就进去了。而我在病院门口地上发现的一张报纸上发现了一则关于该医院附近总有谜之男子出没并被怀疑是在医院里莫名死亡的幽灵的报道……

医院里的建筑格局也很古，看得出有一定历史了，我还没来得及观察周围情势，就听“咣当”一声开门响，一个蒙面男子手持大斧向我们冲了过来！新闻是真，只得夺路而逃！冲进了受付事务室之后，那家伙依然不依不饶地冲了进来，我们只得再向里冲到诊察室，在这里有针管和溶剂，看起来似乎满有用的，先交给YOKO保管吧。值得一提的就是在很多[illegible]都有更衣柜，角色在受到尾行男追击的[illegible]以先躲进里面去避避难，但MARK这样[illegible]较大的角色就进不去了。补充完弹药之[illegible]头皮冲出去，现在攻击尾行男也是没用[illegible]吧！顺路尽头的楼梯来到B1F，这里的[illegible]门是特别病室，里面是好大的一株怪花[illegible]在打它也没有反应，出门前行，有一束[illegible]植物拦住了去路，仔细观察的话似乎还[illegible]它的脉络呢。

Check point! 铲除挡路植[illegible]

像这样的怪异植物，一般调查后都会[illegible]它们已经和大楼融为一体了，对付它们[illegible]就是用刚才拿到的针管对它们注射！如[illegible]就会枯萎，再也碍不了事了。



打一针之后它就焉了，这样路也通了。[illegible]行来到药品仓库，找到“别栋の键”，再原路返回1F，打开地图东侧的门，之后一路走出去，在楼外侧爬植物的藤上去，好大一片怪花！穿行在它们之间的滋味真不好受，忍吧。爬打3F的时候尾行男又出现了！跑吧，一直向上来到一处有高梯子的天台，先把这里的回复道具拿一下吧，这关的敌人多数都是带有毒属性的，所以这里的蓝药草就显得十分珍贵。整备完成后准备爬梯子……这梯子好高啊！先把下面两个喷毒雾的植物打掉，否则根本上不去，而且攻击只能暂时让它们停止活动，所以爬梯子的动作一定要快。



终于到了楼顶了！却发现一个超大的怪花，

之注射吧，因为它几乎已经长满了整栋楼，
之枯萎的时候整个楼都随之震动，并有某处
头掉到给水设施点检路附近的一处楼板上，
了一个新洞。

就从这里走了！不对，是跳！怎么跳到1F
在伸手想开物置部屋里一扇门的时候，突
物的藤蔓卷上了门的把手，门被封住了。无
只得一通搜刮，拿到“院长室の键”后找到院
室，开门，一进门就有一支榴弹炮，收下了！
里面的书架后接着走，尽头又有洞，再跳！
了202室，先按地图走到201室整备一下并
E，再给203室里的怪异植物打上一针，OK！
备完毕，到B1的特别病室去打BOSS了。

BOSS战！

巨大的变异植物，它终于张开了它的弱点，
非常的恶心，但没办法，打吧！生化里植物系
敌人一向对燃烧属性的攻击比较惨，所以如果
之前多收集一些燃烧弹的话会比较好打。

巨型怪花被破坏了，整栋楼也摇摇欲坠了，
！一定要在右上角显示为“DANGER”之
出！这时尾行男又来捣乱了，如果有富裕
药就收拾他吧，他并不难打。但从他逃跑
情形来看他绝对不像是个丧尸……

脱出地是1F的物置部屋原先那扇被植物缠
门，逃出之后整栋楼也随着寄生在它身上
大怪花一起坍塌了。

而尾行男也摘下了他的面罩，原来他就是
人阿鲁。BOSS在枯萎的时候从它的体内放出
一具死去已有很长时间的尸体，他抱着那具
，老泪纵横，任由坍塌的大厦把他压在身
“德罗西，我们再也不分开了……”

结合一路得到的情报就很容易想到，这家
一直秘密地用病人做生物病毒试验，结果
泄露，医生和病人还有这栋大楼都成了植
毒的侵蚀对象，而老人的老伴也成了牺牲
。为守卫自己的爱人，在医院神秘关闭至今
年里，老人把所有进入医院附近的人都杀掉
，只是为了不让他们把这个事实泄露出去，
是为了和自己所爱的人多呆在一起一天。

这阴森的密林里竟隐藏着如此一段凄美绝
的故事，我们也只有努力活下去，争取能把
人间佳话讲给外面的人听。

5 死守

浣熊市警察局，外面的丧尸已经变得越发疯狂，局里仅存的4个警察正在制定由秘密通道向外脱出请求支援的计划……

警察局的大厅好亲切啊，因为本关完全采用了BIO2的场景，这一切都显得格外熟悉。但现在不是感伤的时候，抓紧走侧门进受付间，从沙发上的文件里找到密码，回大厅走正门边上的门到东OFFICE，这里有KEVIN的办公桌，上面有他射击比赛第2名的奖状和他专用的45AUTO子弹（如果用KEVIN游戏的话还能拿到小丑の键，可以打开地下犬舍的门，里面有弹药和回复药）。到办公室里输入密码得到玉石片，然后从南边的门出到外面的楼梯，上2F，这里的瓦斯系统会启动，平时注意多收集一些瓦斯抑制剂以免关键时刻抓瞎。把2F待合室里地上的箱子推到另半间屋子去，然后原路返回东OFFICE，走东北的门到1F东通路，进到变电室，里面的抽屉里有一个文件，拿走。一直前行后来到停车场，走对过的门来到牢房，最里面的单间关着一名新闻记者，把文件交给他可得一个玉石片。回停车场，把地上的一个箱子推开后爬



回警察局正门，回大厅，把女神像下面的一角兽硬币拿走，把手里的2个玉石片放入（此时一般AIPC都会拿到一个玉石片了，所以是3个）。

爬大厅的梯子到2F，到待合室踩刚才推过来的箱子上去又得一个玉石片，最后一个玉石片在1层嫌疑者确认室里面，这样5个都凑齐了。到经典场景U形走廊里，把一角兽硬币放在一幅画下面，可得麦林手枪和回复品，旁边的屋子进去后也有补给，推开屋子里的桌子爬到隔壁还有大SHOTGUN拿。到此OK，一切准备工作就绪，回大厅把所有收集到的玉石片都放在女神像下面，女神像升起，秘密通道也就出现了。

因为只有女警的身材可以通过这个通道，所以只能把希望寄托在她身上了。我们几名幸存者的希望就全寄托在她身上了……终于，救援的卡车来了！我们冲向大门，但谁知道成群的丧尸已经堵住了去路……

BOSS战！

没想到最终的战斗居然是面对这些家伙！但感觉他们的实力有了明显增强，好在最后一战的目的就是拖延时间。大SHOTGUN的燃烧效果可以有效地对成批的敌人实施打击，如果拿了麦林手枪的话就更轻松了。只是注意不要停



留在一个地方太久，否则必会挨打，边打边跑是上策，拖过一定时间后就过关了。

救援来的卡车终于到了！大家都跳上了车，但是我们却发现马宾不见了。他此时还在警察局的大厅里与一群丧尸搏斗，且身负重伤……“别管我！你们快走！”没有办法，情况已经非常紧急，不能在这里再多呆一分钟了。

卡车开走了，诺大的警署里此时只剩下马宾和一群疯狂的丧尸……此时的浣熊市华灯初上，城市依旧和以往一样繁华，只是原本应拥挤的街道，却空空如也。在冒险中收集到的证据表明，这场灾难更像是一场阴谋，正是一些人的贪欲，让很多像马宾这样的人失去了自己的生命。但不管怎么说，我们终于得救了。再恐怖的噩梦，也终应有醒来的时候。

我多希望这场噩梦就在现在结束……

~The end~

隐藏要素 关于附加关卡和难度别

各人服装及电影等：随游戏进程根据选用角色取得。
突破：完成所有初始任务后出现。
歼灭1：即生存模式，“异界”过关后出现。
歼灭2：即生存模式，任意难度通关一遍后出现。
歼灭3：难度非常高的生存模式，完成歼灭2后出现。
对峙1：BOSS RUSH模式，“记忆”过关后出现。
对峙2：BOSS RUSH模式，任意难度通关一遍后出现。
对峙3：超高难度的BOSS大集合模式，完成对峙2后出现。
HARD：任意难度通关一遍后出现。
VERY HARD：VERY任意难度通关一遍后出现
NPC编辑：NPC人数和衣服任选（最多带两个NPC），任意难度通关一遍后出现。



厂商：SEGA

发售日：2004年9月9日

类型：ACT

价格：7140日元



被魔神夺走身体四十八部位的男人—百鬼丸为夺回被抢走的部位，他全身化为凶器，以从鲜血、悲恸、黑暗交错的乱世中杀出活路……

1 系统默认A类型的基本操作

百鬼丸：

左类比摇杆	控制角色移动
右类比摇杆	转换视角/BOSS战切换视角
□键	弱攻击
△键	强攻击
○键	呼叫多罗罗
×键	跳跃
□键+△键	秘招
L1键	视角还原
L2键	变更武器
R1键	手臂火炮（务必使用手藏刀）
R2键	脚部火炮
START键	暂停选单

多罗罗：

左类比摇杆	控制角色移动
右类比摇杆	转换视角
□键	弱攻击
△键	强攻击
○键	显示辅助信息
×键	跳跃
□键+△键	飙叫攻击（危机时）
L1键	视角还原
R1键	丢石头（弱）
R2键	丢石头（强）
START键	暂停选单

2 游戏中操作方式详解

移动	与很多PS2动作游戏一样，本作只有左类比摇杆可以控制角色移动，十字键不起作用。按住L1键然后移动左类比摇杆，角色便会固定身体的面朝方向移动。
跳跃	按一下×键为普通跳跃。在跳跃时再按一次×键就可使出二段跳。
紧急回避	按住L1键然后向左或向右移动左类比摇杆的同时再按×键，这样就会使出向左或向右的紧急回避，按住L1键然后向前、向后移动左类比摇杆的同时再按×键，就会使出向前翻动、向后空翻（往后空翻的那一瞬间有攻击判定）的躲避技。
冲刺	选择好方向按下左类比摇杆便能冲刺移动。冲刺时可以按攻击键进行攻击。
指示多罗罗	百鬼丸和多罗罗一起冒险时，按住○键不放，多罗罗的体力量表周围就会出现四个图示，用左类比摇杆进行选择。四个图示所表示的意思如下：积极攻击、探索有无可疑的物品、收集道具、走近百鬼丸，将所捡到的道具交给百鬼丸。
2P操作多罗罗	当百鬼丸和多罗罗一起冒险时，你可以让朋友使用另外一个手柄来操作多罗罗，但不能更换武器。
手臂火炮-连射火筒	在使用手藏刀时，按下R1键便能使出，按左类比摇杆便能控制攻击方位(敌人在正方向就可以自动瞄准)。注意子弹数量有限(最大装弹数：一百二十发)。
脚部火炮——忍杀怒雷	按下R2键，用左类比摇杆移动显示游标，瞄准目标后，按下△键便能使出(初期最大装弹数：五枚。夺回右脚后最大装弹数：十枚）。虽然有着强大的威力，但因为弹数太少所以无法任意使用，所以尽量留着对抗魔神时使用。
蓄力连击	按住△键不放，等刀刃开始发光后，立即放开△键以释放攻击冲撞敌人，刺中敌人后便会进入限时状态，同时屏幕下方会出现需要按的键，在限定时间内每按对一个键就攻击敌人一下，时间用完、按错键或被其它敌人打中这种状态便会解除。在限定时间内准确无误的按键后，百鬼丸便会使出连续斩给敌人造成巨大的伤害，在敌人的体力被削减至0后，便按△键施予最后一击，此时便会出现类似于《忍》中杀阵的特殊演出画面。连斩的次数不同，获得的道具也不同。

游戏流程篇

在寿光的指导下，玩家应该能熟练掌握本游戏的一些基本操作以及基本技能的使用，从而踏上打倒四十八只魔神，夺回被抢走的身体部位的征途。

（注意：序章的画面会因剧情需要而黑白显示，并非机器发生故障）

序章 百鬼丸

游戏开始百鬼丸出现在布满怪物的雨月街道，街道两边的怪物用普通攻击便能轻易解决，空中飞行的怪物跳起来用强攻击也能轻松解决。你也可不理会它们，一直往前走，来到蜻蛉村。在这里将七只追杀村民的怪物干掉后，发生剧情。剧情后百鬼丸来到了钓钟台，往前一直走到地图左上方的闪光处，遇到第一魔神——一角，作为本游戏第一个BOSS，其攻防实力以及速度都比较差劲，利用□□□△这个连续技，几回合便能轻易将它击

杀，干掉它后百鬼丸夺回部位——声带（功能：夺回了声音。百鬼丸战斗力+2、最大HP+7），百鬼丸也因此可以开口说话了。一段剧情后，百鬼丸出现在药师河边。往前一直走到桥上并干掉桥上陆续出现的八名敌兵，救下了一个自称是天下第一神偷多罗罗的孩子，于是百鬼丸夺回被抢走的身体部位的征途中多了这样一位得力的助手。往前一直走到地图上的闪光处，遇到本游戏第二只魔神——侏儒怪。它头部的防御力最低，所以先躲其攻击，然后猛攻其头部便能很快将它干掉。干掉它后从它身上夺回了左眼（追加机能：可透视视觉，丰富感受世界。百鬼丸战斗力+2、最大HP+7、代谢率+5），百鬼丸终于可以见到色彩丰富的世界(我的眼睛总算也摆脱了不必要的折磨)剧情后，本章结束。

第一章 万代

出来后往前一直走到万代村，发生剧情，剧情后被从井底爬出来的大怪物打跑，然后操作多罗罗从井内部一个小洞出发开始探索，一直到探索万代村时被抓为止。接着操作百鬼丸打破水井小屋一块拦路的石头，往前走，通过万代村，走到太古竹林的最深处，发生剧情。剧情后在限定的三分钟内在地图闪光处将多罗罗救出，随后再到太古竹林的最深处遇到第三魔神——罗文门，干掉它后百鬼丸夺回部位——食道。随后控制多罗罗在万代宅邸，一楼地图左上方的房间里拿到破魔，然后走到万代房间的床头，便会发生剧情。剧情后百鬼丸来到太古竹林地图中部的圆形场地，在这里遇到妖怪业报神，注意躲避它的尾巴横扫，使用手藏刀的连续技轻松将它干掉后去万代房间，遇到第六魔神——夜叉，将它干掉后百鬼丸夺回部位——左脚（功能：可冲刺移动，敏捷性也得到大幅增加。百鬼丸战斗力+2、敏捷性+2、最大HP+7），现在选择好方向再按下左类比杆便能冲刺移动了，一段剧情后，本章结束。

第二章 妖刀似蛭

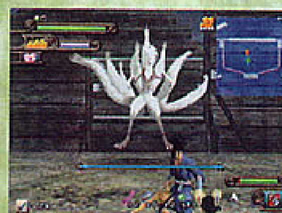
干掉街道上二十个怪物后往前一直走。在无情平原遇到一位浪人，将他打跑后，操作多罗罗一路跟踪他来到了火打谷之村后，找机会从他背后向他攻击，你只要从正面攻击他，他是不会攻击你的，因此你就在他身边，等他没注意你时，走到他身后去攻击一下，反复几次就能轻松将他击倒，这时马上去拣掉到地上的刀，谁知刀上的妖气将多罗罗控制住了。百鬼丸在猿田神社找到被诅咒的多罗罗，此时，不要主动去攻击她，应该在她攻击完后，马上到她身后使用□ □ △这个连续技攻击她。将她击败后，往回走到火打谷之村遇到第八魔神——三大火焰车，对它侧面的头部用太刀系武器发起猛攻便可轻松干掉它，百鬼丸夺回部位——肾脏（功能：强化安定值。百鬼丸战斗力+2、最大HP+7、安定值+12）。走过火打谷之村，在无情平原地图上方的椭圆形场地中遇到第九魔神——妖刀-似蛭。干掉它后百鬼丸夺回部位——背骨（功能：强化耐久力。百鬼丸战斗力+2、耐久力+15、最大HP+14）。一段剧情后，本章结束。

第三章 碗公肚

出来后一直往前走到封魔寺的中央，干掉三十个醍醐兵后，继续往前走。走到碗公员外之村地图的上方碗公员外家附近时发生剧情，随后操作多罗罗跟踪员外来到了一个洞窟，将二个大木箱和二个小木箱推到前方的铁板上，前方的铁闸门便会打开。这时画面突然转到百鬼丸处，他遇到了第十魔神——双刀鬼，干掉它后百鬼丸夺回部位——耳朵（追加机能：被吹飞时可连按按钮以化解危险。百鬼丸战斗力+2、敏捷性+10、最大HP+14）。继续操作多罗罗，经过一个石门来到一个到处堆积着木桶的地方，先将上方平台的一个骷髅开关打开后，然后利用这里新捡到的武器苦无，朝门对面的墙壁投掷，可拿刺入墙壁的苦无当立足点，跳到原本不能到达的平台上继续前行至洞窟的深处时发生剧情，剧情后百鬼丸一路前行到洞窟前遇到第十一魔神——火男，干掉它后百鬼丸夺回部位——胃（功能：强化代谢率及最大HP。百鬼丸战斗力+2、最大HP+42、代谢率+12）。到达洞窟深处时发生剧情，剧情后往上一直走遇到第十四魔神——四木像，将它打跑后第十五魔神——山魔神出现，它手腕处闪光部位是它防御力最低的地方，尽量攻击这个部位。将它打跑后，多罗罗往已成为废墟的封魔寺走去。百鬼丸到大多罗山-山顶的顶部用脚部火炮-忍杀怒雷爆掉山魔神的眼睛后，多罗罗在已成为废墟的封魔寺的最上方发现山魔神的心脏，到地图右上角的台子上拣到手投炸弹，用炸弹将山魔神的心脏毁掉后百鬼丸夺回部位——痛觉（追加机能：在受伤时，控制器会震动。百鬼丸战斗力+2、回复力+7、最大HP+14）。剧情后，本章结束。

第四章 板门

剧情后百鬼丸和多罗罗出现在板门山丘上，走到地图上的闪光处，干掉陆续出现的二十只妖狐后，第十六魔神——三尾狐便会出现，它尾巴处防御力最低，找准机会攻击它的尾巴，便能轻松将它干掉。干掉它后百鬼丸夺回部位——淋巴腺（功能：夺回这器官虽不会有任何有益效果，但配合胸腺等免疫系统后便能发挥其效果。）。一段剧情后，用太刀系武器干掉四十名不断出现的醍醐兵后，多罗罗一个人来到了板门山丘，往前走，通过北镇-一丁目和北镇-二丁目来到北镇-三丁目地图上的闪光处，一段剧情后操作位于醍醐军大本营的百鬼丸按照地图上的指示一直往前走来到了醍醐宅邸，遇到第十七魔神——六尾狐。干掉它后百鬼丸夺回部位——脾脏（功能：夺回脾



脏和淋巴腺后，可提高回复力。百鬼丸战斗力+2、回复力+12、最大HP+14）。剧情后，将前进道路上的六个结界之根源全部破坏。继续前行会遇到阻挡去路的三郎太，将他打跑后，往前没走多远，又将不堪一击的多宝丸打败，这时第二十五魔神——九尾狐出现。它在地上的时候找寻机会冲刺到它的背后，攻击它的尾巴，可给它造成很大的伤害，当它飞到空中时用手臂火炮-连射火筒攻击它，没子弹的时候，等它召唤白狐，干掉一个它召唤出的白狐可捡到二十发子弹。将它干掉后百鬼丸夺回部位——心脏（功能：大幅提高三种能力。百鬼丸战斗力+6、耐久力+8、最大HP+56）。剧情后，本章结束。

第五章 不动与入道

剧情后，用太刀系武器将四十名醍醐兵干掉，然后再干掉一百只怪物，画面转到多罗罗这边，控制他从不知火山道一直往前走来到一间破旧的寺庙。在寺庙后面的空地上捡到一颗光之宝珠后返回寺庙，进入佛像下的通道来到四化寺——地下，沿着楼梯一直往下走。



走到底部最深处时发生剧情。剧情后操作位于不知火山道的百鬼丸到那间破旧的寺庙去，进入寺庙后再出门便会遇到第二十七魔神——四化入道，将它打跑后控制多罗罗利用空中漂浮的石块往上跳至崖头。然后控制百鬼丸继续前行，走到不动山最深处时遇到第二十八魔神——百面不动。将它干掉后百鬼丸夺回部位——鼻子（追加机能：接近魔神时手柄会震动。百鬼丸战斗力+2、最大HP+14、安定值+6）。然后跟多罗罗一起到四化寺-地下最深处，在这里再次遇到第二十七魔神——四化入道。将它干掉后百鬼丸夺回部位——左手（功能：强化战斗力。且装在左义手内的藏刀会变成大刀-百鬼玄武，并继续成长。追加机能：太刀与手藏刀的二刀流。百鬼丸战斗力+8、最大HP+7）。然后往山下走，本章结束。

第六章 地狱堂

出来后往前走，遇到被魔神附身的美绮，将她打跑后继续前行通过如同迷宫般的妖魔之森（以地图上四个可行走的方向为准，顺利通过妖魔之森的顺序依次是上、上、右、右、右上）后来到了地狱堂。没走多远百鬼丸中了埋伏被困在堂内，此时操作多罗罗在限定的3分钟内从地狱堂顶部潜入到地狱堂内，遇到第三十三魔神——浑身号，将它干掉后百鬼丸夺回部位——右眼（功能：左

眼和右眼同时可看到后将能运用立体视觉。除此，百鬼丸还可继续运用以往使用的第三只眼-心眼，对抗魔神。百鬼丸战斗力+2、敏捷性+9、最大HP+14）。再干掉三郎太召唤出的一百只怪物，然后穿越妖魔之森（以地图上四个可行走的方向为准，顺利通过妖魔之森的顺序依次是左、左、下、下、下）来到雕刻师之镇，没走多远就遇到第二十四魔神——招徕鬼，将它干掉后百鬼丸夺回部位——大胸肌（功能：强化战斗力。百鬼丸战斗力+6、最大HP+14、代谢率+3）。继续往前走，本章结束。

第七章 无残帐



出来后一直往前走到醍醐城，大门口，将把守在这里的三十名守卫干掉后进入醍醐城。乘一楼的右上方的电梯来到二楼，一直走，从另一边的电梯下到一楼，往前走看到墙上有个骷髅开关，先不管它，跳下平台，发现地图最上方有个记忆点，可惜去路被烈火阻挡，不管它，先去打开地图右上方角落里的骷髅开关，然后再到平台上打开先前没管的那个骷髅开关，通过刚放下的铁梯走到对面平台，打开墙上的骷髅开关，沿着惟一的路一直前进来到地图上的闪光的地方，将尽头处骷髅头砍碎后，走到刚出现的新地方。然后控制多罗罗打开醍醐城，地下地图闪光处的骷髅开关，往前走遇到第三十一魔神——魔神战车，利用炸弹将它打入中间的深渊（用炸弹将它HP全部炸完也可以）后，继续前行。救出深处牢房的十位村民后往回走，第三十一魔神——魔神战车再次出现，马上往前方冲刺，躲过-魔神战车的撞击。然后利用炸弹（炸弹用完了，可在两边的木台上补给）将它干掉后百鬼丸夺回部位——牙齿（功能：强化安定值与代谢率。百鬼丸最大HP+14、安定值+12、代谢率+12）。控制百鬼丸往前走，在一房间里遇到第三十八魔神——鬼夜叉，将它干掉后百鬼丸夺回部位——肺（功能：当左右肺部完整回到体内后，可提升战斗力与最大HP。百鬼丸战斗力+6、最大HP+42）。继续深入，通过醍醐城.四楼后来到了天守阁，在这里先后干掉合体魔神-蛇尾吐火兽和魔神-多宝丸，本章结束。

本章结束后，游戏主选单上出现两个新选项——寻宝模式、美术馆。

干掉前七章全部的魔神（四十七只）后，终章才会出现。

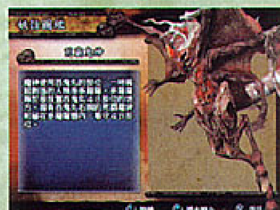
终章 多罗罗

本章是一场与最终BOSS第四十八魔神——荒霸鬼神的决战，与最终BOSS决战前最好拿到八云剑（入手地点请看武器篇）、拿满寿海的药换的三条命、HP和弹药全满。

最终BOSS一共有四种形态，每种形态攻击方式都不相同。



对付它第一种形态的方法是：不要离它太近，横向冲刺躲避它放出的黄色球后，按住L1键，使用脚部火炮-忍杀怒雷攻击它，忍杀怒雷的攻击点尽量靠上一点。它放出两道光线时，只要站在他正前方的位置，就不会受到伤害，BOSS使用这招时不要忘了使用忍杀怒雷攻击它。忍杀怒雷的子弹用完后，用手臂火炮-连射火筒打烂BOSS放出的蓝色球就能捡到子弹。



对付它第二形态的方法是：站到画面的三方，装备一把攻击力高的太刀，等它手扫过来时看准时机跳起来用强攻击砍中这只手，然后跳到手背上对BOSS头连按弱攻击键（□键）进行连击。

对付它第三形态的方法是：在它侧面不断冲刺以躲避落雷，看到地上有风飘过来时，用二段跳躲避，当BOSS趴下来从口中喷出巨大光柱时，马上跑到它身后跳到它尾巴上，往上走到它的背部用刀砍它背上的角。砍几秒钟后BOSS会用手来抓你，这时注意看它背上的影子，看到影子后马上用紧急回避进行躲避。鬼力槽蓄满了的话，使用百鬼旋风剑这个奥义，这一秘招不但可躲避BOSS那只来抓你的手，同时还可以攻击BOSS背上的角。



对付它第四形态的方法是：干掉它这个形态的条件是在一套攻击中砍完它全部的HP。装备你所拥有的攻击力最高的太刀（我用的是秘剑——凤凰）。当BOSS向你撞过来时，看准时机跳起来用强攻击，然后按住左类比摇杆的上不放，再连按弱攻击键，一套攻击将它全部的HP砍完后，它的心脏掉到地上。现在干掉它的条件是用蓄力连击攻击心脏，一次打出四十八连击。装备八云剑对心脏使用蓄力连击（装备八云剑时使用蓄力连击，进入限时状态时连击数以三倍递增）可轻易达成这个条件。

将最终BOSS-第四十八魔神——荒霸鬼神干掉后百鬼丸夺回部位——右手(功能：战斗力可更加强化，且装在右义手内的藏刀变成太刀.百鬼朱雀。追加机能：百鬼朱雀与百鬼玄武的二刀流。百鬼丸战斗力+8、最大HP+7）。

游戏到此结束^-^。

魔神篇

剧情模式中必定会遇到的魔神，请大家看游戏流程篇，这里不再提及。

★第一章所出现的魔神

第四魔神——土偶

●出现地点：万代村里，位于地图右下角的一个用篱笆围成的场地，这地方到处都是石柱，将这里的石柱全部砍掉，魔神便会出现。

将它干掉后夺回部位——血小板（功能：提高百鬼丸的安定值）

◆百鬼丸战斗力+1 、回复力+12、 最大HP+7

第三十二魔神——魔魔蛾

●出现地点：百鬼丸夺回右脚后，用忍杀怒雷将太古竹林中一块有封印的巨石轰掉，然后一直往里走，在最深处的场地中遇到魔神。

将它干掉后夺回部位——喉轮（功能：提高战斗力与好运）

◆百鬼丸战斗力+4、最大HP+7、好运+9

第五魔神——三面鬼

●出现地点：万代村里，位于地图右上角的一个用篱笆围成的场地，攻击这地方一个闪烁着黄色光芒的石柱（这地方是随机的，如果没看到闪烁着黄色光芒的石柱，就走出这个场地，然后再进来），魔神便会出现。

将它干掉后夺回部位——斜方肌（功能：强化战斗力）

◆百鬼丸战斗力+4、最大HP+7

第十九魔神——食梦怪

●出现地点：在千石河边，砍倒瀑布对面的一棵大树，然后沿着倒下的树干一直走进瀑布里的山洞，在洞中遇见它。

将它干掉后夺回部位——海马（功能：百鬼丸可回想出自己的战绩）

●追加机能：可开启副选单，确认妖怪的打倒数量。

◆百鬼丸战斗力+1、最大HP+7、好运+10）

★第二章所出现的魔神

第三十六魔神——魔神.美崎

●出现地点：第六章结束后，再来到本章的猿田神社便会遇到它。

将它干掉后夺回部位——右脚（功能：冲刺速度变快，脚部火炮-忍杀怒雷会被改造成手持型的火器，并增加剩余弹丸数与威力）

●追加机能：能令忍杀怒雷的剩余弹数、破坏力倍增。

◆百鬼丸战斗力+1、敏捷性+15、最大HP+7

第十三魔神——沼和尚

●出现地点：本章结束后，再进入这一章，干掉无情平原地图（按START键后可看到无情平原完整的地图）上最上方的那个椭圆形场地中的所有怪物，魔神便会出现。

将它干掉后夺回部位——小脑（功能：强化敏捷性与好运）

◆百鬼丸战斗力+1、敏捷性+9、好运+8

[illegible]七魔神——魔枪.斩忍

[illegible]地点：进入无情平原.经过一段路程到达一[illegible]圆形场地（入口处左方有条路可继续前[illegible]将入口处一块石头击碎后，魔神便会出现。

[illegible]它干掉后夺回部位——脐轮（功能：提[illegible]大HP和好运）

◆[illegible]丸战斗力+1、最大HP+35、好运+9

[illegible]二十二魔神——龙魔神

[illegible]地点：百鬼丸夺回右脚后，在无情平原[illegible]右方用忍杀怒雷将记忆点旁边的石头[illegible]往里走，魔神便会出现。

[illegible]它干掉后夺回部位——肝脏（功能：提[illegible]三种机能）

◆[illegible]丸回复力+15、最大HP+35、代谢率+12

★[illegible]三章所出现的魔神

[illegible]十二魔神——兽鬼

[illegible]地点：位于碗公员外之村地图右上方的[illegible]。走进空地魔神便会出现。

[illegible]它干掉后夺回部位——副肾（功能：强[illegible]性与安定值）

◆[illegible]丸敏捷性+9、最大HP+7、安定值+10

[illegible]十四魔神——四不像

[illegible]地点：本章结束后，再进入这一章，在[illegible]山上封魔寺左侧，干掉出现的所有树怪[illegible]便会出现。

[illegible]它干掉后夺回部位——小肠（功能：强[illegible]率以及最大HP）

◆[illegible]丸战斗力+1 、最大HP+42、代谢率+12

[illegible]二十魔神——风魔神

[illegible]地点：本章结束后，再进入这一章，在[illegible]山.山顶的最深处遇到这只魔神。

[illegible]它干掉后夺回部位——腹肌（功能：强[illegible]丸的战斗力与耐久力）

◆[illegible]丸战斗力+4 、耐久力+8 、最大HP+7

★[illegible]章所出现的魔神

[illegible]十八魔神——爆裂童子

[illegible]地点：南镇.黑龙桥尾部，在桥左边的壁[illegible]木板，将木板劈碎后往外跳魔神便会出现

[illegible]它干掉后夺回部位——大脑新皮质（功[illegible]提高三种能力）

◆[illegible]丸耐久力+8、安定值+12、好运+12

[illegible]二十一魔神——猫又

[illegible]地点：在百镇.一丁目地图上方的椭圆形[illegible]。砍掉几棵拦路的枯树，走入场地魔神[illegible]现。

[illegible]它干掉后夺回部位——海底轮（功能：[illegible]回复力、最大HP、好运）

◆[illegible]丸回复力+12、最大HP+35、好运+9

[illegible]二十九魔神——猿魔翁

[illegible]地点：百镇.三丁目中，有个地方有四尊[illegible]像，依次将闪烁着黄色光芒的石狐狸[illegible]不魔神便会出现。

[illegible]它干掉后夺回部位——肋骨（功能：强[illegible]久力，并较耐打）

◆[illegible]丸战斗力+1、耐久力+15、最大HP+7

第二十三魔神——死神

●出现地点：本章结束后，再进入这一章，先将南阵.甲之阵地图的最左方场地中一个散发紫色妖气的神坛打破，再到南阵.甲之阵有长矛发射器的地方魔神便会出现。

将它干掉后夺回部位——甲状腺（功能：可强化安定值、代谢率等三种机能）

◆百鬼丸敏捷性+5、安定值+12、代谢率+12

★第五章所出现的魔神

第二十六魔神——雷魔神

●出现地点：不动山上的一间佛堂前有很多石灯柱，打碎其中的某一个，魔神便会出现。

将它干掉后夺回部位——背肌（功能：强化战斗力）

◆百鬼丸战斗力+6、最大HP+14、代谢率+3

第四十二魔神——牛魔王

●出现地点：不动山深处洞窟的尽头会看见底下的地面中有一小块地板是凸出来的，往下跳到这一小块凸出的地板上，魔神便会出现。

将它干掉后夺回部位——骨盘（功能：强化耐久力与敏捷性）

◆百鬼丸耐久力+15、敏捷性+10、最大HP+7

第三十魔神——巨大苍炎车

●出现地点：百鬼丸得到左手后，来到本章开始的地方，将这里出现的几个车轮怪全部干掉后魔神便会出现

将它干掉后夺回部位——骨髓（功能：夺回骨髓与淋巴腺后，可提高回复力）

◆百鬼丸战斗力+1、回复力+12、最大HP+7

第三十魔神——巨大苍炎车

●出现地点：百鬼丸得到左手后，来到本章开始的地方，将这里出现的几个车轮怪全部干掉后魔神便会出现

将它干掉后夺回部位——骨髓（功能：夺回骨髓与淋巴腺后，可提高回复力）

◆百鬼丸战斗力+1、回复力+12、最大HP+7

第三十四魔神——魔头

●出现地点：本章结束后，再进入这一章，在四化寺.地下最深处打第二十七魔神——四化入道的那个地方这只魔神便会出现。

将它干掉后夺回部位——大肠（功能：强化代谢率以及最大HP）

◆百鬼丸战斗力+1、最大HP+42、代谢率+12

★第六章所出现的魔神

第四十一魔神——草笠无僧

●出现地点：打碎妖魔之森中的某个魔神头石像，魔神便会出现

将它干掉后夺回部位——眉心轮（功能：提高敏捷性与好运）

◆百鬼丸敏捷性+10、最大HP+7、好运+9

★第七章所出现的魔神

第四十魔神——白神龙

●出现地点：醍醐城.三楼在打三郎太的地方，往右一直走到深处的房间里魔神就会出现。

将它干掉后夺回部位——头盖骨（功能：强化耐久力）

◆百鬼丸战斗力+1、耐久力+15、最大HP+7

第三十九魔神——三脸怪

●出现地点：在刚进入醍醐城.四楼的地方，乘靠近记忆点不远的电梯来到地下，往前走到洗马所时遇到魔神。

将它干掉后夺回部位——顶轮（功能：可掌握宇宙间的意识，令百鬼丸成长非凡。）

◆百鬼丸耐久力+10、最大HP+7、好运+9

第三十五魔神——蜂鬼神

●出现地点：醍醐城.四楼某间房里

将它干掉后夺回部位——生殖轮（功能：提高安定值、回复力、好运）

◆百鬼丸回复力+12、安定值+10、好运+9

第三十七魔神——脏寄虫

●出现地点：醍醐城.四楼某间房里

将它干掉后夺回部位——心轮

百鬼奥义篇

当你攻击敌人或受到敌人攻击或取得某些特殊道具时，屏幕左上方体力槽下面的百鬼指数便会增加，蓄满时百鬼槽便会不停的闪烁，这时同时按下弱、强攻击键便能发动秘招—百鬼奥义。在得到新的卷轴后，能学会新的百鬼奥义，但每次只能装备一个。

百鬼真空阵

入手地点	第七章，控制多罗罗单独冒险时，在醍醐城—地下一地图最左方墙壁上的一个洞中。多罗罗可利用柱子上的石台跳到洞中取得此卷轴。
作用	于前方制造真空地带，强制集中散处在各地的敌人。可一口气斩杀遭聚集之敌人的技巧。真空地带会于一定时间后消失。

百鬼旋风剑

入手地点	初始卷轴
作用	运用握剑旋转后产生的离心力斩碎对手。遭敌人包围时使用此奥义可躲过敌人的围攻。

百鬼火炎击

入手地点	第一章，在太古竹林—山泉下可获得。
作用	让剑矗立于地面，向前方释放巨大火柱。在一定距离内，与矗立地面之剑成一直线的敌人全都会被火柱所伤

百鬼爆丹炮

入手地点	第四章，在北镇。二丁目地图的右边，一条路尽头处的石碑中。
作用	将经过锤炼之气力融入刀身，并一气呵成朝前方释放。百鬼丸的体力愈少，威力就会增加愈多。

百鬼妖破弹	
入手地点	第六章，雕刻师之镇第一个拐弯处，有个平台可以跳上去，卷轴就在平台上的石灯柱中。
作用	从天空落下，能消灭邪魔的神圣火焰，令敌人损伤。可攻击周围的所有敌人。若周围没有敌人出没，则不会落下火焰。

百鬼巴之盾	
入手地点	第五章，在不知火山道地图的最上方有一块空地，砍掉阻挡进入空地的几棵树后，将空地中的石碑劈开，便能拿到此卷轴。
作用	以百鬼丸为中心不断回旋，能同时进行防御及攻击的灵魂能源。一定时间内有效，但在打中敌人三次后即会消失。

百鬼芭蕉扇	
入手地点	第三章结束后，再进入这章，在多罗罗跟踪员外来到的那个洞窟中的铁闸门前的地上。
作用	持剑向天，令前方形成龙卷风。可依靠百鬼丸的念动力移动持续前进的龙卷风。

百鬼春雷裂	
入手地点	第二章百鬼丸将手持妖刀的浪人——石之介打跑后，多罗罗在追赶石之介的途中，在无情平原的一根石柱顶部获得。
作用	于拔剑的瞬间，呼唤复数闪电坠落周围。能于眨眼之间击散旁边的敌人。遭敌人包围时使用此奥义可躲过敌人的围攻。

武器篇

★百鬼丸武器篇：

——手藏刀

●入手地点：初始武器。

●武器特点：百鬼丸的标准武器，较好的攻击和速度平衡性，有利于长时间的战斗。使用这刀斩杀越多的妖怪，刀的等级就会上升得越快，从而越变越强。因此手藏刀是最好的首选武器。



●使用本武器时初期可使出的连续技有：

□△

□□□△

□□□□□

□□△△△

□□□□△

●随着武器等级的上升可使出的连续技有：

□□□□□△△

□□□□□□□△

□□□□□□□□

□□□□□□△△△

□□△△△△△△△△△△

●太刀类武器：在游戏中获得的武器都属于太刀类武器。此类武器有固定的等级（LV），可以随手藏刀的升级而增加攻击次数。此类武器的特点是：有固定的等级、攻击力高、攻击范围广但速度慢，无法使用手臂火炮–连射火筒。

●使用此类武器时初期可使出的连续技有：

□△

□□△

□□□

●随着手藏刀等级的上升此刀新增的连续技有：

□□□△△△

□□□□△△

□□□□□□□△

□□□□□□□□△

□□□□□□□□

□□□□□□△△△

本游戏中太刀类武器除钝化刀有N把外，其它武器都只有惟一的一把。

●太刀类武器获取的方法有两类：

一类是在某些场地直接捡到或打烂场地上的石碑、木桶、坛子、石灯柱后获得。

一类是用蓄力连击攻击某些特定怪物，连击数在二十八下左右干掉某些特定怪物可随机得到与之对应的武器。

在某些场地直接捡到或打烂场地上的石碑、木桶、坛子、石灯柱后获得的武器有：

无铭刀	
等级	3级
入手地点	初始武器

退毒刀	
等级	4级
入手地点	第一章，万代村地图最上方的一个坛子中。

退毒刀+2	
等级	24级
入手地点	第五章，不动山上的一间佛堂前有很多石灯柱，打碎其中的某一个便能捡到此刀。

退炎刀	
等级	3级
入手地点	第一章，太古竹林中某块石碑中。

退炎刀+2	
等级	23级
入手地点	第四章，醍醐宅邸前右边的一个木桶内。



名镜刀	
等级	6级
入手地点	第二章无情平原某块石碑中

名镜刀+2	
入手地点	26级
入手地点	第六章，雕刻师之镇这个镇子的一尊石灯柱中。

三躯落	
等级	14级
入手地点	第三章，多罗罗跟踪员外来到的个到处堆积着木桶的地方，在其一堆木桶的上方。

缝之刀+2	
等级	35级
入手地点	第六章，雕刻师之镇中跳在一平台在平台上的石灯柱中。

封灾刀	
等级	15级
入手地点	在第三章后期，控制多罗罗单独时，在大多罗山上封魔寺的最上方魔神心脏后面的地面上拾得。

封灾刀+2	
等级	35级
入手地点	第六章，妖魔之森中的一块石碑中。

退雷刀+2	
等级	23级
入手地点	第四章北镇．一丁目地图右上角一块空地上的一块石碑中。

红莲刀+2	
等级	LV30
入手地点	第五章，不动山中一块石碑中。

红莲刀

等级	10级
入手地点	第三章，封魔寺大门左边的一块石碑中。

白猿刀

等级	18级
入手地点	第四章，在醍醐军大本营中的一片空地上，一石台上的神坛中。

一闪刀

等级	8级
入手地点	第二章，火打谷之村和神社交界处的一个石碑中。

一闪刀+2

等级	28级
入手地点	第四章，百镇.三丁目这个地方的一个木桶内。

七福刀+2

等级	32级
入手地点	第七章一出来，在地图下方的一个木桶内。

退冰刀

等级	3级
入手地点	第五章，破旧寺庙后面空地上的石灯柱中。

百鬼玄武

等级	与原来左义手上那把藏刀等级相同。
入手地点	第五章，获得左手后自动拥有此刀。

愚者剑

等级	等级随着得到钝化之剑数量的增加而增高。最高为九十九级。
入手地点	第三章结束后，再进入这一章在碗公员外家附近的地上（在第三章时那个地方有个饭团）。

秘剑・残月

等级	50级
入手地点	第六章，多罗罗需在限定3分钟内潜入到地狱堂时，从地狱堂的屋檐上跳到地狱堂左侧的石栅栏顶部，便能捡到此武器。

秘剑・鬼神

等级	50级
入手地点	第七章.醍醐城・四楼一间有三个骷髅开关的房间里。正确的操作好三个开关.便能在房间某处找到此剑。

秘剑・凤凰

等级	55级
入手地点	第七章，醍醐城一楼大堂中的一木柱上的高台处。站在木柱下往上一直跳，就能跳上高台。

秘剑・曼珠

等级	55级
入手地点	百鬼丸夺回右脚后，用忍杀怒雷将太古竹林中一块有封印的巨石轰掉，然后一直往里走，来到一个到处都是花的场地，秘剑就在此处地图右边的石碑中。

八云剑

等级	30级
入手地点	第七章结束后，再进入这一章，在打魔神.多宝丸(这一章最终战)的地方捡到。
特别说明	装备此武器时使用蓄力连击，进入限时状态时连击数以三倍递增。

用蓄力连击攻击某些特定怪物，连击数在二十八下左右干掉某些特定怪物可随机得到与之对应的武器有：

名称	特定怪物
退炎刀+1	怨灵武者・刀
退炎刀+3	骸骨武将・刀
饿鬼封剑	饿鬼
缝之刀+1	饿鬼将军
缝之刀+3	饿鬼王
退毒刀+1	死虫
退毒刀+3	大毒虫
白猿刀+1	河童
白猿刀+3	水虎
红莲刀+1	垃圾怪
红莲刀+3	臭气散
土似驱	熔化岩
明镜刀+1	魔石犬
明镜刀+3	冥界朽犬
退雷刀+1/五驱落	彷徨骷髅・二刀流
退雷刀+3/七驱落	怨灵武者・二刀流
飞燕剑/骨崩剑	骸骨武将・二刀流
封灾刀+1	彷徨骷髅・矛
封灾刀+3	怨灵武者・矛
法师的训练刀	骸骨武将・矛
一闪刀+1	彷徨骷髅・柴刀+盾
一闪刀+3	怨灵武者・柴刀+盾
金刚刀	骸骨武将・柴刀+盾
八双村正	傀儡苦来
碎岩剑	石男
七福刀+1	岩神
七福刀+3	吸血岩
退冰刀+3	雪崩男
红狮子剑	涂鸦墙
天衣无缝	百目

双云刃

等级	20级
入手地点	第七章，控制多罗罗在醍醐城.地下利用炸弹将第三十一魔神——魔神战车打入中间的深渊后，继续前行，下楼梯后出门，在门的右边有间牢房可以进去，双云刃就在里面。
特别说明	装备此武器时使用蓄力连击，进入限时状态时连击数以二倍递增。

★多罗罗武器篇：

名称	武器说明
小石头	由于是四处都可拾捡的小石头，因此可无限不断地投掷。
苦无	投掷用小刀，朝屋内的部分墙壁投掷，可拿刺入墙壁的苦无当立足点前进。
毒针	在针头涂了从植物抽出的毒。甚至能令敌人一击倒地。
烟火弹	落地后会不断喷出浓烟，扰乱周围的敌人。也可从拉门外投掷，令室内的敌人昏迷。
手掷炸弹	破坏力足以与百鬼丸之忍杀怒雷一雷弹匹敌的手榴弹。会于落地的同时爆炸。

道具篇

道具取得的方法有以下几种：

1、在路上或房间内直接捡到。2、打碎一些坛子、木桶、石碑和石灯柱后捡到。3、使用秘招，对敌人进行连斩，根据连斩次数的不同获得不同的道具。

各道具作用如下：

名称	作用
饭团（小）	回复一定量的HP值。
饭团（大）	回复大量的HP值，回复量是小饭团的四倍。
寿海的药	收集一百颗奖1UP。持有数量会因百鬼丸的回复力而增减。持有数量最多为3个。
青蜡烛	增加一定量的百鬼指数。
红蜡烛	百鬼指数全部加满。
黄色葫芦	一段时间内无敌。
红色葫芦	一段时间内攻击力上升。
蓝色葫芦	一段时间内防御力上升。
手臂火炮弹	手臂火炮−连射火筒的弹丸。
怒雷弹	脚部火炮−忍杀怒雷的弹丸。
红心	增大多罗罗HP最大值5点。

【心得篇】

1、尽量将版面中的木桶、石碑、坛子、石灯柱等能破坏的东西都破坏，因为很多重要的道具在其中。

2、百鬼丸尽量使用手藏刀来斩杀怪物。随着手藏刀的等级越来越高它的攻击力也会越来越高，可使用的连续技也越来越多。

3、灵活使用百鬼丸的蓄力连击来攻击怪物。连击数在12下以上干掉怪物一般都能得到回复HP的饭团（HP不多时记得使用此招）和寿海的药（收集一百颗奖励1UP），其它道具随机获得。连击数在二十八下左右干掉某些特定怪物可随机得到与之对应的武器（想知道哪个怪物身上能打出哪把武器请看武器篇）。

4、控制多罗罗单独游戏时，尽量让她将版面上出现的怪物都干掉，因为她干掉怪物后一般都能得到增大HP最大值的红心。

5、百鬼丸和多罗罗一起冒险时，尽量将多罗罗的行动设置为探索有无可疑的物品。

6、在很多场与魔神对战的版面上都有石碑存在，当HP不多时，记得打碎这些石碑，捡起饭团回复HP。

7、得到冲刺能力后，尽量多用。冲刺能加快行走速度，这个技能运用得好的话可以避开怪物的攻击和场景中的机关还可以对敌人进行追击。

8、尽量将每一章可以遇到的魔神都干掉，然后再继续下一章的剧情。干掉的魔神越多，百鬼丸相应的能力提升得越高，进入后面的战斗也就更容易获取胜利。

□文／黄达雄　编排／宇部

创造自己的最速传说！感受游戏中的速度与激情！

——家用竞速游戏总览暨近期赛车热作一览





写在前面的话

追寻梦想是人类自古以来不曾改变的天性。

在人类懂得驯养动物之后的很长一段时期内，马，一直是我们得以信赖的最出色的陆地交通工具。然而人们对于速度的渴望与追求却从未停止过。1770年，一个名叫尼古拉斯·古诺的法国人尝试将一台蒸气机安装在自制的板车上，这可以称得上是世界上第一辆摆脱自然力束缚，以机器动力作为动力来源的车辆。

1860年，法国人艾蒂安·勒努瓦成功发明出了汽油发动机。

1885年，是永远值得我们纪念的一年。就是在这一年，德国工程师卡尔·本茨制造了一辆装载有0.85马力汽油机的三轮车。与此同时，德国的另一位工程师，戈特利布·戴姆勒也制造出一辆用1.1马力汽油发动机作动力的四轮汽车。至此，真正现代意义上的汽车诞生了！而本茨与戴姆勒两人也被公认为以内燃机为动力的现代汽车的发明者，而永驻史册。1886年1月29日这一天，是公认的汽车诞生日。

汽车自诞生至今已经走过一个多世纪风雨历程。在这一百多年的时间里，汽车影响和改变着我们的生活。从卡尔·本茨制造出的全世界首辆时速仅有18公里的三轮汽车，到当今从静止至百公里加速仅需几秒钟的顶级跑车，汽车以惊人的速度持续不停的发展着。渐渐地，人们不再满足于汽车仅仅作为代步工具，而是想方设法赋予其更多的用途。越来越多的人力与物力投入到汽车的开发生产工作中。为了追寻更高的性能与更快的速度，一辆车的开发研制往往需要经过无数次反复性尝试与测验，而在众多汽车厂商之间，也同样充满着激烈的竞争。在这样的环境下，自然而然地产生了一种新的运动形式，这便是赛车运动。



↑充满挑战的WRC。

有记录可查的世界第一次的赛车活动起于1894年6月11日，地点在法国巴黎。这个时间与本茨发明世界第一辆汽车的时间相隔仅几年时间。赛车运动有着很多的种类与形式，其中我们较为熟悉的有：一级方程式赛车(Formula One)、世界拉力锦标赛(WRC)等。其他比较著名的还有像德国房车大师赛(German Touring Car Masters)、FIA GT锦标赛(FIA GT World Championship)、NASCAR、INDY RA[illegible] LEAGUE等等。至于其他正式或非正式各种形式的赛车比赛更是可[illegible]“五花八门”这个词来形容。

在一些发达国家，汽车保有辆极高。因此在生活中，关于汽车的[illegible]也很多，赛车运动往往相对集中在这些国家。有相关数据显示，[illegible]事为例，每年前往[illegible]观看和通过电视[illegible]观看的观众达到了[illegible]多人次。负责[illegible]作的媒体光从广告[illegible]一项上便可收获[illegible]的经济效益。全球[illegible]大的一百家跨国公[illegible]都曾有过赞助赛车[illegible]动的经历，而他们[illegible]品牌也通过赛车[illegible]的影响广泛传播开去，从而得到丰厚经济回报。赛车不仅仅是一项[illegible]运动，更是一个相当具有经济效益的体育产业化项目。



↑座无虚席的NASCAR赛场。

赛车运动所散发出的魅力是让人无法抗拒的，无论是亲临赛场还是[illegible]过电视画面收看转播，每每看到那一辆辆极酷的赛车从眼前呼啸而[illegible]听到那来自引擎的强悍声音，看到从车尾喷射而出的火焰，总让人觉[illegible]乎大地正在颤抖、自己的血液也将要沸腾。赛车所带给人们的刺激[illegible]止这些，随着比赛的进行，慢慢地你会发现，自己会随车手一起，一同[illegible]着整个赛程中的紧张与兴奋。顺利通过各个刁钻弯道的满足、直线加[illegible]冲刺时的快感、成功超越一个个对手首先撞线到达终点后的喜悦，[illegible]一切一切，也许只有在赛车运动中才感受的到。

受到车辆、场地、人员、技术等等诸多因素的限制，赛车运动与普[illegible]人群间仍然会保持有距离。在相当的一段时间里，我们仍然只能以自己[illegible]的眼光去关注我们所热爱的赛车运动。难道说我们真的没有办法去体[illegible]作为一名赛车手的乐趣了么？答案是：可以！虽然也许我们无法亲自[illegible]驶真正的F1赛车在蜿蜒的赛道上驰骋，或是驾驶最新款的拉力赛车在[illegible]坷的山路上飞奔，但是我们可以借助现代高科技娱乐手段来实现我们[illegible]梦想。这就是：赛车竞速游戏。只要拥有一台游戏主机，即使我们买[illegible]起天价的顶级跑车，也能够通过许许多多的赛车游戏来充分体验作为一名赛车手驾驶各种不同赛车在赛道上奔驰的超快感！

其实，最早在FC上就已经出现了不少赛车游戏，也就是说，赛车[illegible]戏几乎是与游戏机同时出现的。其中比较经典的要算是火箭车了。游戏

采用从上向下俯视视点，玩家控制自己的赛车穿行在高速路、沿海道等赛道中，需要及时躲避随时出现的障碍。游戏整体速度感很强，油量的设定，更增加了一定的难度。火箭车可以称得上是FC时代极具代表性的赛车游戏作品。其他为广大玩家熟知的还有越野机车等。



↑FC火箭车，你还记得它吗？

虽然在之后推出的游戏主机MD和SFC上也有许多大家耳熟能详的赛车游戏出现，如MD的F1大奖赛、格斗赛车、公路争霸，SFC上的铃木电单车、摩托飞车等。但是，由于受到卡带容量和主机性能等很多方面因素的限制，使得当时的赛车游戏在操作及画面等方面的表现十分有限。而且当时很多赛车游戏作品中都会加入诸如动作、战斗等其他元素，因此从真正意义上讲，纯粹的赛车竞速作品并不多见。直到后来，SS与PS的登场，给赛车游戏带来的一场不小的变革，而这场变革一直持续至今。

关于赛车游戏的画面

不论是哪种类型的游戏，玩家首先接触到的就是它的画面。这种视觉上的感受直接且深刻，对于赛车游戏来说也不例外。从FC时代开始至今，赛车游戏历经了从2D到拟3D再到3D的发展阶段，在这个过程中，发展变化后的结果是很明显的。想必不少玩家在第一次看到GT的REPLAY画面时都会被那绚丽的画面（就当时而言）所震撼吧。华丽的车体反光、专业的镜头运用，这些都是曾经所未曾见到过的，真不禁要发出"赛车游戏原来可以是这样的啊！"的感叹。PS上的GT初代最大限度、最彻底地开发并发挥了PS主机的性能，这才使得我们能看到如此出色的画面。其后GT2继承了前一代的优异品质，使得后来推出的很多同类作品难出其右。随着时间的推移，这种水平的画面对于玩家们眼球的吸引力越来越弱。记不清是从什么时候开始，我们不再感到满足，我们渴望看到更加出色的画面。


…系列，有着优秀的画面表现。

曾经背负这SEGA与众多FANS无限期望的主机DREAMCAST虽然已经离我们远去，但是它的的确确在PS向PS2进化的空档期间让我们再一次找回那久违了的兴奋！DC凭借超越PS的机能（一部把PS2作为假想敌的主机，当然会超越PS）带来了许多有着更加出色画面的优秀赛车游戏。以SEGA RALLY、首都高2、法拉利F355及"神作"梦游美国为代表的一大批高素质作品，它们在图像表现方面所具有的高素质已非GT2和山脊赛车能够相比。极高的发色以及充足的帧数，带给我们的是更加爽快、更加刺激的视觉享受。即使是在现在，也绝对能与不少新近发售的游戏一较高下。

玩家们要求成为游戏制作公司不断将更多精力投入改善游戏画面、力图创造更高水平作品的动力。看看现在我们正在玩的众多赛车游戏，但是在图像表现这一项中，就包含了许许多多的新要素、新技术。在游戏中看到像什么即时光影、动态模糊、雾化特效等一些我们叫得出名字或叫不出名字的东西，早已不再是什么希罕事。而制作一方也决不会吝惜，能够用到的技术一定要用上。在各个新赛车游戏的发售广告中，我们不难找到诸如像"更完美的画面"、"给你带来强烈的视觉震撼"之类的字眼。画面，已经成为了绝大部分游戏所共同鼓吹的卖点，而对于玩家来说，我们也的确需要这个。不过，由于现有家用游戏主机的性能相对固定，在扩展升级方面相对PC等平台来说没有优势可言。假如在新主机面世前，即使制作公司已经挖光了现有主机的所有潜能，使游戏画面达到了目前所能达到的极限，也无法避免迟早有一天会丧失对玩家的吸引力。那时，又该靠什么去拉回流失的顾客群呢？是否应当找到拥有持续吸引力的要素呢？提出这个问题并不只是针对赛车这一类游戏，对于其他类型甚至可以说是对于所有游戏而言都存在着同样的问题。单凭华丽的画面是无法长久保持一部游戏作品的生命力的。

关于音乐与音效

"红花还需绿叶配"，出色的配乐及优质的音效对于一款游戏的成功来讲同样非常重要。RPG、AVG游戏自不用说，音乐一直就被作为烘托剧情的重要手段。而赛车游戏又何尝不是如此呢？大部分的赛车游戏虽然没有像RPG游戏那样庞大和复杂的剧情，但是音乐和音效在游戏中所起的作用同样不可忽视。一般情况下，比起画面来说，音乐所产生的冲击似乎要来的慢一些。可是一旦我们感受到了这样的冲击，它所持续的时间往往不亚于画面甚至能比它持续得更久。这一点在一些单纯追求刺激、爽快，风格火爆的赛车游戏上显得尤为突出。举例来讲，如老牌人气作品极品飞车系列（NEED FOR SPEED，一下简称NFS）、改编自人气动漫的头文字D(INITIAL D)。NFS系列多采用摇滚风格的配乐，尽显其爽快、豪放的风格。而在最新作极品飞车7－地下狂飙(NEED FOR SPEED UNDERGROUND，以下简称NFSUG)中，收录了不少包含时下流行的HIPHOP元素的曲目，这样一来，为游戏增添了不少流行色彩。反观头文字D，它与原作动画版保持一致，使用浓重的电子风格配乐，这样DISCO舞曲一样的音乐最大程度上展现了夜晚在弯道密布的山道上飞驰的热血激情。"SUPERSONIC FIRE"、"DON'T STOP THE MUSIC"、"NO ONE SLEEP IN TOKYO"、"DOGFIGHT"等等，随便挑出几首，都是为FANS所熟悉，百听不厌的优秀作品。一个是追求爽快的欧美赛车游戏，一个是张现紧张刺激、突出硬派操作的日式赛车游戏。尽管二者在很多细节方面有着明显的区别，各自所采用的配乐风格也不尽相同，但是其烘托气氛、增强游戏临场感与带入感的作用是一样的。



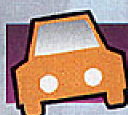
↑强劲的机器发出充满野性的嘶吼。

音效方面，对于赛车游戏而言，它大致包括：来自车体本身音效（发动机、换档、故障等）、来自车体与路面接触（在不同路面上行驶所产生的不同音效）、环境音效（天气、观众等）以及其他音效（如拉力赛车游戏中领航员的声音等）。其中，最主要的，同时也是最被玩家关注和津津乐道的要算是发动机的声音了。据说有人可以单单靠听发动机的



声音来辨别车的种类甚至是具体车型。对于普通人来说，这或许有些不可思议，不过每辆汽车发动机的声音就如同每个人的声音一样，具有各自不同的特征。按照驱动方式来区分，汽车可分为FR（前置发动机后轮驱动）、MR（中置发动机后轮驱动）、FF（前置发动机前轮驱动）和4WD（四轮驱动）。按进气方式来区分，汽车可以分为N/A（自然吸气）和TURBO（涡轮增压）。各种不同类型的车子在启动和行驶中，发动机所发出的声音是不尽相同的。相信每一个赛车游戏爱好者对于游戏中音效表现的追求决不会亚于画面，听到引擎的轰鸣，不少人会兴奋得坐不住吧？

不过客观的来讲，目前众多的赛车游戏，在音效方面具有出色表现的作品并不多。不能不提的要算是大名鼎鼎的GT（GRAN TURISMO）系列了。特别是GT3 A-spec和GT4序章。毕竟是号称"The Real Driving Simulator"的作品，游戏在音效方面的素质相当出色，最大程度地再现现实中各种真车的发动机、排挡等音效，对于诸多环境音效的刻画也相当深入和细腻。绝大部分的欧美赛车游戏在音效方面并不很在意，表现平平，更多的是让劲爆的摇滚乐曲与绚丽夸张的画面抢占了风头。



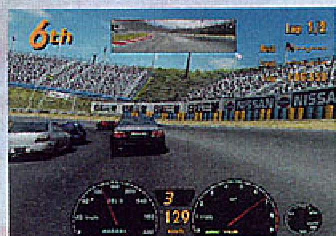
关于赛车游戏的操作性

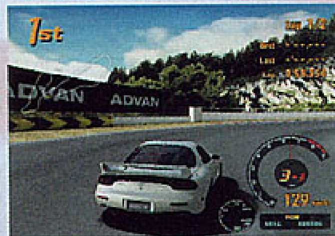
在这里首先想说一句话，这就"不管怎样，游戏是用来玩的，不是用来看的。"感觉现在很多游戏太过注重画面表现，而忽视了所谓"游戏性"这个东西。画面似乎已经成为了判定一款游戏是否"神作"的首要依据。加入一款游戏没有华丽的画面，很容易被扣上"垃圾"的帽子而不被人重视。如此一来，就算它蕴涵再大的游戏性，没有人愿意去玩，又怎样将它释放出来呢？似乎说远了，让我们回到正题。



假如是一款RPG或是AVG游戏，抛开画面、音乐不谈，我们至少还可以对它的剧情、人物关系等品评一番。但是对于一款赛车游戏来讲，说完画面说音乐，说完音乐说什么呢？不管说什么，说来说去说到最后总还是要归结到操作。网上各大赛车游戏论坛中，最热门的帖子基本上都是和某游戏的操作有关，操作才是赛车游戏的精髓所在！

乍一看赛车游戏的操作似乎很简单，十字键或摇杆控制车辆方向，油门、刹车、换档也分别有相应按键对应。但是掌握了这些，充其量只能说是可以开动车辆。要想在真正游戏中熟练掌握赛车的驾驶技巧，大量的练习是必不可少的。特别是对于像GT这样追求真实驾驶感受的游戏来说，更是如此。因为会涉及到包括起步技巧、弯道技术、跑行路线等等许多较专业的问题和知识，不花些时间去了解和练习是不可能掌握的。





下面让我们来结合赛车游戏中的"漂移"这个例子，来感受一下赛车游戏中"操作"一次所饱含的魅力！

英文"DRIFT"，直译为"漂流"，作为赛车用语意思是"漂移"（也有人称其为"甩尾"）。漂移属赛车运动中的一种特技动作，它是在发动机转速与传动比之间比率无太大改变的情况下所使用的一种转向技巧。更直接一点来说的话，漂移就是在过弯时主动地使车辆失去一定的抓地力，从而使车体在水平方向上横向滑动。它的好处在于，车辆在抓地力较的条件下通过弯道时，仍然能够保留一定的速度，减少出弯时的速度失。这一点在砂石路面上表现的更为突出。比如在WRC比赛中我们能频繁地看到车手驾驶车辆在砂土赛道上做出"漂移"的动作，在视觉上确实具有很强的冲击力。目前，几乎所有的赛车游戏都会涉及到"移"的技巧，而这也成为最为赛车游戏爱好者所津津乐道的一个话题。

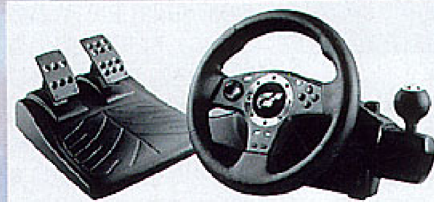
以GT为例，简单来说，可以通过下面这样的操作来实现"漂移"。首先在入弯前使车辆保持在弯道外侧。在保持车体稳定的前提下，入弯前稍微松开油门，轻轻转向并伴以短而急促的刹车。控制方向使车头朝向出弯方向。然后踩下油门，成功的话即进入"漂移"状态。另外在"漂移"的过程中还要注意对油门的控制以及路线的把握。在漂移过程中，加大油门会提升引擎输入的扭力，从而加剧车体扭动，可以到增加漂移角度的目的。相反，在漂移过程中持续松开油门会使车速降，并最终由于来自地面的摩擦力使车子停下来。这时就应当适量地大油门，以使轮胎恢复一定的抓地力。看来，在漂移的过程中应当注意油门的控制，既不能太多也不可以没有。除了油门的控制，对于方向的把握也同样重要。在出现转向过度的情况时，可以通过反打方向的方法来做出修正。熟练地掌握方向控制与油门的配合，这是漂移技巧的关键所在。除了了解一些理论知识外，刻苦的练习是必不可少的。

在各个游戏中，"漂移"的发动、判定以及具体感觉等均有所差异。最经典的对照出现山脊赛车系列与GT系列之间。在山脊赛车，漂移是成为必要掌握的技巧，而且相当容易掌握。在游戏中玩家能够轻而易举地使用漂移，从而充分感受到那种难以用语言去准确形容的快感。而在GT系列中，漂移则要困难许多（实际上在操作方面，GT的难度明显高于其他赛车游戏，这也是一些玩家望而却步的原因）。即使这样，仍有很多很多痴迷的FANS一直致力于GT中漂移的练习，并且取得了非常好的效果。正所谓有难度才有挑战，有挑战才会有乐趣！



赛车游戏的打机装备

从前玩游戏只能用手柄或者键盘，虽然没有觉得不方便，但是总找不到真正开车那样的感觉。后来到街机厅中玩筐体，终于可以感受一把驾驶真车的超爽感受了！随着时间的推移，赛车游戏越做越好，简单的手柄或键盘操作已经不能满足广大赛车游戏爱好者的需要。为了适应广大用户的需要，许多游



↑目前赛车游戏的顶级外设。

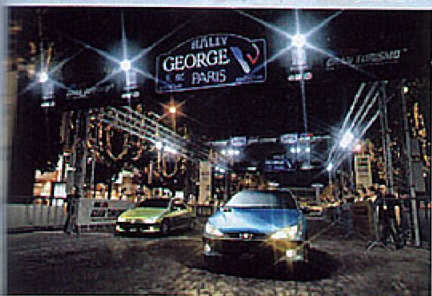


戏外设生产纷纷推出了各自的游戏用方向盘设备。而这些公司中最著名的，当然要属鼎鼎大名的罗技公司（LOGITECH）了。提到方向盘，还有一个词不能不提，这就是"力回馈"。所谓力回馈，指的就是游戏实时地对场景中的情景进行处理，并通过某种信号将处理结果输入方向盘，最终通过方向盘将这种感受传递给使用者。最简单的一

个例子就是：你在游戏中驾驶车辆撞到障碍物，方向盘就会相应产生震动，让你感受到类似真是碰撞时的冲击感。力回馈功能能够让人有身临其境的感觉，这种技术已经广泛的应用于街机赛车游戏。而现在，通过对应力回馈功能的外设，即使在家中，我们也能真切地体会到具有极高真度的驾车感受了。

在2001年的时候，罗技公司配合SCE的赛车游戏大作GT3推出了GT Force,这款方向盘造型美观,把手处带有橡皮护手。方向盘背面带有排挡控制片,可以在握住方向盘进行游戏的同时方便地完成行换档工作。踏板度适中,刹车踏板设计的较紧，感觉非常好。在力回馈方面的表现也相当出色。之后还配合PS2版头文字D推出了相应版本的产品。除了能够在PS2上使用以外，在加载了合适的驱动程序以后，GT Force同样可以在电脑上使用，其表现同样令人满意。其实，罗技公司对应GT3和头文字D推出的两款方向盘实际上就是力回馈天钩二代(Formula Force GP)这一款产品，只是后者多附带了对应电脑使用的驱动程序。

在2003年美国E3展上,全新的GT Force Pro首次与广大玩家见面。GT FORCE Pro是罗技公司为对应SCE预定在2004年内发售的PS2赛车游戏Gran Turismo 4而与Polifoni Digital公司一同开发的最新赛车游戏用方向盘。其最大的亮点便是具有与现实中汽车相同的动态旋转角度，最多可以回转两周半（900度），这是以前从未有过的。与上一代产品GT FORCE相比，GT FORCE Pro以光电式传感器取代了从前的机械式部件，这样可以大大提高方向盘的操作精度。为了追求真实的感觉，据说在GT FORCE Pro上使用了许多实际汽车的零部。整套控制系统还包括精美手排档杆及踏板装置，方向盘部分以类似皮革的特殊材质包裹，看上去非常华丽。GT FORCE Pro可谓是到目前为止最顶级的赛车游戏外设，玩家能够借助它享受到更加真实的驾车乐趣。当然，19800日元的售价也的确不菲啊。（目前北京店家报价为1600元左右，二手报价也在1200元至1400元之间。）



另外现在在市面上还有一种所谓"代工"美版的GT FORCE Pro，这个版本的方向盘在售价上比日版和港版的同类产品都要低不少。虽然在硬件质量上还没有发现什么问题，但是它并不对应日版和港版的GT4序章版，至于今后将要发行的日版正式版的GT4是否能够完全对应也是一个未知数。有意购买GT FORCE Pro的玩家应当留意一下这个问题。

以上，简单地谈了一些赛车游戏共性的东西。其实，说到赛车游戏，更加值得我们去关注的应当是各个游戏所分别具有的不同点。我们可以将赛车游戏简单地划分成两类：即模拟驾驶类赛车游戏及竞速类赛车游戏。前者重点着重与真实的操作感，车辆驾驶技巧，以及在游戏中对物理属性的模拟。这类游戏的代表作品是GRAN TURISMO,即GT系列。这类游戏相对上手较难，FANS向比较明显。相对模拟驾驶类赛车游戏来说，竞速类赛车游戏则更加注重表现游戏中赛车的速度感和操作的爽快感。此类游戏大多容易上手，玩家能够在较短的时间里融入到游戏中去，因此受众较为广泛。代表作品如DAYTONA系列、山脊赛车系列、NFS系列等。另外不能不提的是，还有一类以车为主要构成的游戏，这类游戏严格来说虽不能被称作赛车类游戏，但却也展现了汽车的另一种风情。这类游戏通常具有较高的自由度，玩家可以在一个广大的场景中体验自由驾驶各种不同车辆的快感。此类游戏的代表作有DRIVER系列和GTA系列。前面说的两种类型，虽然同样都被称为赛车游戏，所带给玩家的感受却截然不同的。同样一辆NISSAN SKYLINE GTR,在GT中跑起来的感觉与在NFS-UG中跑起来的感觉就有着明显的区别。对此我们没办法也没必要给出一个所谓准确的判断,究竟哪个好或哪个不好,或者应当如何而不应当如何。毕竟赛车游戏也是游戏，大家完全可以根据自己的兴趣和喜好做出选择。只要自己认为好，就足够了。

近期，有不少新的赛车游戏上市。对于赛车游戏爱好者来说，这就好比一场盛宴。十个手指还尚不一般齐，这些游戏的素质有好有坏也是在所难免的。下面，不妨让我们站在一个比较客观的角度，对其中一些较为有特色的作品进行一下粗略的评析。

天下游戏一大抄!?NAMCO的悲哀
——街头赛车联盟 Street Racing Syndicate

相关资料：

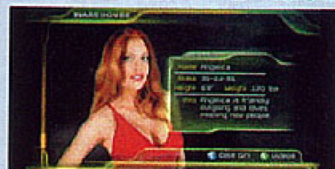
街头赛车联盟（Street Racing Syndicate）

●平台：XBOX、PS2 ●发行厂商：NAMCO ●发售日期：2004年8月31日

街头赛车联盟（Street Racing Syndicate，以下简称SRS）由Eutechnyx公司负责开发制作，版权曾属3DO公司所有。但是3DO公司于去年宣布破产,NAMCO美国公司便以150万美元的价格收购了这款赛车游戏的版权。

懒惰或许是人类永远都无法克服的劣根性，于是不劳而获的思想随即诞生。其最简单的表现形式之一，就是"抄"的行为。历史进入了21世纪,人们对于"抄"行为的理解和态度似乎有了一些转变。大家对它不再只是一味的否定或加以指责，甚至在有些时候，在某种特定情况之下，"抄"行为是被肯定和鼓励的。当然，我们首先应当弄清楚，在这里所说的"抄"并不是指简单的抄袭和模仿，而是一种能动的行为，即在所谓"抄"的过程中融入自己的意识和想法，把抄来的东西与自己独有的点子结合在一起。这样一来，所得到的成果往往能够被作为一种新的存在受到大家的肯定，甚至会超越先前的行为对象。不妨看看我们邻国韩国的例子：如果单单是"抄"，韩国的汽车工业怎么可能在不算长的一段时间内迅速崛起，在全世界汽车产业中都占有一定的份额？如果单单是"抄"，韩国的三星电子怎么可能在世界企业品牌排名中仅次于日本的SONY？我们再回过头来看看游戏行业。实际上，业界中"抄"行为在很久之前就已经出现了。被冠以"日本国民RPG游戏"的勇者斗恶龙系列,其初代作品在创作之时，借鉴了许多"巫术"中的要素。但是，这些决不足以促使它取得今天如此骄人的成绩。勇者斗恶龙的成功所凭借的，恰恰是那些由制作人员独自创作，而并非来自"巫术"的东西。试想一下，如果当年在勇者斗恶龙1中，缺乏那些优秀的原创要素的话，人们看到的或许也仅仅只是一款还算不错的"巫术TOO"游戏，而这样的作品又怎么会成为"日本国民游戏"呢？


↑SRS的改装车界面。


↑这也许是SRS唯一的特色吧。

"抄"也同样是需要头脑的，抄只是手段，而绝不是目的。我们认为，"正确"的抄应当是这样的：借鉴或引用成



功作品中的优秀元素，为之己用，依靠它们来吸引众人的目光来关注自己的产品。目的在于使大家进一步发现并接受包涵在产品内部，真正属于我们自己的东西，并让大家因为这些记住我们的产品。

遗憾的是，NAMCO这一次所推出的SRS，仅仅只做到了前半部分。不得不承认，在拿到游戏之前，对于SRS这款游戏真的是充满了期待。可是对于实际玩到这款游戏之后感受，只能用“失望”来形容。明眼人一下子就能发现，在这款SRS中，到处都能看到NFSUG的影子。与NFSUG同样采用地下飚车的题材、同样的比赛挣钱改装车的模式、同样嘈杂的美式摇滚音乐，同样故意追求华丽效果的液氮加速系统，就连那湿漉漉的街市赛道都让人很难不想到NFSUG。要说这完全是一款抄袭来的作品倒也冤枉了NAMCO。与NFSUG相比，在SRS中增加了一些视点，并且收录了些白天赛道，在CG制作上也较为精美。最大的不同就是在游戏中加入了真人模特的影像，或许这是惟一能够提起玩家兴趣的一个新要素吧。



↑SRS在图像表现方面也没有什么特色。

游戏是一种文化，这句话说的一点都没错。编辑部里有些同志对某些游戏抱有特殊的执着，寂静岭系列一定要玩美版，零系列一定要玩日版。这样的做法看似有些偏激，但其实并非没有道理。想想看，每一个游戏中其实都渗透着一种文化。对于追求刺激的地下非法赛车这样的题材，或许更适合NFS这个由大老美开发的游戏。反过头来，像首都高系列这样，相对NFS来说风格较为含蓄的题材由日本公司开发是再合适不过的了。

在SRS中，既没有那种爽快、刺激的纯正美式赛车风格，在一定程度上又丧失了传统日式赛车游戏在操作方面的真实与细腻。这不能不说是NAMCO的悲哀。其实，早在山脊革命推出之时，NAMCO就应当认识到自己在判断决策上已经出现了明显的失误——盲目模仿别人的东西而又丧失了自我的特色。到现在也不知道究竟是为什么，NAMCO硬是要把山脊系列赶到追求真实的路线上。到头来又没有魄力做到像GT那样的彻头彻尾。于是乎，山脊进化变成为了一个介乎于传统山脊与不完全形态GT间的畸形儿。或许是看到了EA凭借NFSUG尝到巨大的甜头，NAMCO又把目光转向地下赛车，而这一次的尝试，同样是失败的。不过好在这毕竟还可以算做是一次尝试，希望NAMCO能够好好总结一下，而最首要任务应当是：找回自我！

一句话总结：SRS，只推荐给那些想玩NFSUG而又不想玩NFSUG的人。

彻头彻底的火爆！感受非主流精彩！
——火爆狂飙3 BURNOUT3 TAKEDOWN

相关资料：

火爆狂飙3（BURNOUT3 TAKEDOWN）●平台：XBOX、PS2 ●发行厂商：EA GAMES ●发售日期：2004年9月7日

系列初代作品于2001年发售，发行权原属英国CRITERION GAME公司。全球最大游戏发行商EA从该公司购得BURNOUT系列版权，并在近期推出了系列的最新作BURNOUT3 TAKEDOWN，港版译名为横冲直撞3。

妙行无住，源于金刚经。它的意思是劝诫人们放下执着。在放下的那一瞬间，你会感觉到心中再次充满新的希望，并发现身边许多以前未曾察觉到的精彩，它们甚至远远超越你的想象及经验。从BURNOUT系列的最新作BURNOUT3 TAKEDOWN身上，我们或多或少可以获得一些这样的感受。

2001年，BURNOUT系列的第一代作品登陆家用游戏机平台。它给玩家带来的，是一种明显区别于以往传统赛车题材作品的游戏感受。一年之后，也就是在2002年，BURNOUT再度来袭，BURNOUT2 POI……激、火爆的风格再次赢得无数玩家的欢迎，又一次掀起了赛车游……中的狂潮。





在之前的文字中曾经提到过，赛车游戏基本可以划分成模拟驾……竞速类两个类型。可是，我们真的很难将BURNOUT归于其中任何一类……BURNOUT中，充满了对夸张的速度以及激烈的撞击等极端场面的……刻画。在游戏里，随处可见暴力的元素。实在无法想象一款如此……游戏竟然来自讲究“绅士风度”的英国。在本系列最新一代作品BURN……TAKEDOWN中，夸张、暴力的风格再次得到延续。游戏所强调的……让玩家驾车做出各种疯狂的动作，感受那种另类的刺激。玩家驾……车辆在繁忙的公路上与对手进行比赛，过程中没有任何规则，只要能第一冲过终点，你完全不必考虑应该使用怎样的手段，看哪辆车不顺眼，把它撞翻就是了，一切就是这么简单。游戏中还有一个赚钱的模式，其手段竟然是去引起规模尽可能大的交通事故，在事故中撞毁的车辆越多，你得到的回报也就越丰厚。

↑以暴力作为卖点的BURNOUT3。

BURNOUT系列绝对不能算是一款主流赛车游戏，或许还有人会对这样疯狂另类的游戏投去不屑的眼光。但不得不……是，就是这样一款非主流形式的另类作品，的的确确能够给我们带来……单、最直接，刺激火爆的游戏感受。游戏中收录40多条充满特色的赛……及70多辆种不同风格的车辆，光就这两个数字，就足以让玩家大呼……

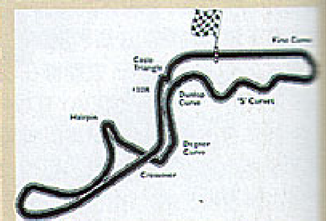
我们是不是可以把BURNOUT看成是曾引起话题的GTA系列的“……缩版”呢？它把GTA中自由另类的驾驶部分抽出并放大，赋予其华……外表，最终以一款赛车游戏的形式呈现在我们眼前。说实话，把BUR……称作是一款赛车游戏实在有些不太合适。因为无论在系统、画面表……是游戏风格，BURNOUT都与其他赛车题材作品存在着太大的不同。……

赛车豆知识

1、日本铃鹿赛道总长5864M，最快单圈纪录1'36.944，由拉尔夫舒马赫在2001年创造并保持。

2、世界一级方程式锦标赛始于1950年，第一





站比赛于1950年5月3日在英国的银石赛道举行。

3、关于F1赛车？

F1就是Formula One的缩写。依照共同的方程式(即规则限制)制造出来的赛车就被称为是方程式赛车，而其中等级最高的就是我们所说的F1。驾驶F1的赛车手须持有FIA颁发的FIA Super Licence。

赛车游戏所关注的焦点集中于“比赛”。BURNOUT却不一样，它所关注的对象简单得不能再简单，就是如何能够给玩家带来最直接最刺激的感受。首先，从画面上来看，BURNOUT3有着一流的表现，华丽的车体，细致的环境，大量用来突出表现夸张速度的特技。这些，无不让玩家时刻都能处于绝对热血的状态。车辆发生撞击后还会以慢镜头的形式来处理，充满了我们所说的“暴力美学”色彩。在音乐方面，BURNOUT中采用的是躁动、激烈的摇滚乐，这与作品的整体风格保持一致，很好地烘托了游戏的氛围。再谈操作，BURNOUT也有着相当不错的表现。它拥有在美式赛车游戏中少有的细腻，凭借这一点也能使玩家更进一步地投入到游戏当中去。要知道，操作感的优劣对于一款赛车游戏来说是非常重要的。总而言之，BURNOUT无论在画面、音乐，还是操作方面，都表现的相当出色。而游戏的最大特点——刺激火爆也得到了完美的展现。就算BURNOUT无法成为赛车游戏中的主流作品，但是它真正所具有的高素质是不能被否认的。话又说回来，何必去想它是不是什么主流呢？能够享受到它所给我们带来的快感，不就已经足够了么？

一句话总结：以最直接的方式产生最直接的刺激！我们要做的，仅仅是去体会！

放纵的激情!花旗国的赛车传奇
——NASCAR 2005

相关资料：

实况狂飙3（BURNOUT3 TAKEDOWN）

●平台：XBOX、PC、PS2 ●发行厂商：EA GAMES ●发售日期：2004年8月31日

EA旗下的Tiburon小组开发的经典赛车系列最新续作，取材于NASCAR赛事中最著名的云斯顿杯赛。真实且富有挑战性，以狂放的风格吸引了大批忠实爱好者。

NASCAR一词是“The National Association For Stock Car Auto Racing”的简称。它的历史可以追溯到二十世纪三四十年代。那时在美国东南部，有许多从事走私酒生意的商人。为了能够轻松摆脱警方的追捕，他们想方设法的对自己的汽车进行改装，以提高车子的马力获得更好的性能。后来，在这些商人之间也展开了改装车的比赛。随着比赛的增多，其影响也逐渐扩大。渐渐地就形成了NASCAR比赛的前身。在1948年2月15日，一个著名的机械工人兼赛车手正式成立了NASCAR，成为美国现代赛车事业的奠基人，他的名字叫比尔弗朗斯。经过了半个多世纪的发展，如今，NASCAR比赛已经成为了在美国最受欢迎的体育运动之一。每年在全美超过100个赛场上要举行约2000场比赛，集结了世界上众多著名车手与技师，想想看，这将是何等壮观的盛事！NASCAR的比赛包括很多，其中最最著名的当数云斯顿杯（WINSTON CUP）。他是NASCAR比赛中的首要赛事，也是当今世界上最具竞争性的车比赛。在云斯顿杯的赛场上，你能看到世界上最伟大的车手，而比赛惊心动魄的程度将远远超乎你的想象。

根据NASCAR比赛题材制作的赛车游戏为数不少，其中，来自EA的NASCAR系列一直受到玩家的关注和喜爱。系列原来的名字是NASCAR THUNDER，直到上一个作品NASCAR THUNDER 2004还一直在沿用。新作中取消了THUNDER的字样，相比EA也希望能给玩家带来不一样的全新感受吧。的确，EA在最新的NASCAR作品中使用了不少全新的技术。就拿音效作为例子来说，本作采用了名叫“GEN5”的音效引擎，它完全支持环绕立体声，这可是系列中前所未有的新尝试。不过凭心而论，家用机版的NASCAR2005与PC版相比，确实存在着一定的差距。从游戏模式及操作感受来谈，家用机版明显给人一种“缩水”的感觉。画面表现实在不佳，让人有一种回到PS时代的感觉，这真是让人多少感觉到失望。不过，游戏中对于速度感的把握还是很不错的，系列历来应有的那种浓重的美式风格及放纵的刺激感受也基本上得到了保留。毕竟，40多部钢铁猛兽嘶吼着在一起进行比赛，这种场面或许只有在NASCAR中才能见到。对于那些在画面上没有太多要求的玩家尝试一下这个游戏。

当然，有条件的话还是要去玩一玩同作的PC版。

一句话总结：美式风格浓厚的狂放之作。画面上的缺陷令人遗憾。

□/文agogo 编排/宇部

近期发售的其他一些赛车游戏，如INDY赛车、TEST DRIVE、JUICED等也都在一些方面有着它们各自不同的特色。由于篇幅的限制，在这里就不再对它们做更具体的介绍了，有兴趣的玩家应当亲自感受一下它们的魅力。

文章到这里也要暂告一个段落了，然而有关赛车游戏的讨论仍会一直持续下去，关于赛车游戏能说的东西实在是太多太多，决不是了了几个文字就能完全包涵的。本文中所提到或涉及到的一些内容也仅仅是简简单单很小很小的一部分，正所谓冰山一角。本文真正的目的在于，能调动众爱好者的热情，让大家都参与到有关赛车游戏话题的讨论中来。同时，也希望更多的人喜欢并热爱上赛车游戏。

我们会继续在精彩的赛车游戏世界里追寻自己的梦想，总有一天，它会变成现实！

拆改修整 科普园地

『实用性为主 软硬件知识一勺烩』

玩游戏除了画面，美妙音乐的聆听也是一大享受。
于这方面的知识，不仅发烧玩家需要了如指掌，普通
也不要放过本期科普的机会。大家一起认识一下这些
经常听到的“专业术语”，然后就会发现它们其实并
杂。XBOX的改机乐趣也将在本期中继续发扬光大，D
人并非只有男性，就让我们看看另外“半边天”带给
的XBOX完全改机手册吧。最后部分则是非常专业的PS
柄自行改造的终极攻略，有绝活的朋友们就来露上两手

责编：北斗　本栏目信箱：beidou9527@yahoo.com

5.1声道环绕立体声、杜比AC-3、DTS数码电影院系统……

发烧音响术语完全手册

一册在手 遇事不

自打进入次世代以来，各种各样的新名词纷纷出现在我们眼前。新主机在大幅强化硬件性能给我们带来更高级别的画面与音乐上的享受的同时，也给我们带来了掌握新知识的机会。什么是5.1声道环绕立体声系统？什么又是杜比AC-3？什么是数码电影院系统？它们到底强在哪里，在PS2、XBOX上到底是如何运用的等等。相信大家对此一直都抱有疑问，虽然在各种文章中零零散散地见过一些解释，不过都太过零散和简单。这次，就由北斗为大家系统地解说一下在游戏方面经常听到的关于声音的各种专业名词，大家一起给脑子充充电。

5.1声道“最熟悉的陌生人”？

不用说，5.1声道是我们最耳熟能详的一个词语。拥有它已经成为次世代主机的一项必备基本性能指标。其实5.1声道也叫做环绕声系统，是由5个完全独立的全音域声道和一个超低频声道所组成。由于最后超低频声道只是相当于附加声道，不能完全独立出来，所以我们将其称为5.1声道而不是6声道。其中5个独立声道分别为：前置左声道、前置右声道、中置声道、环绕左声道和环绕右声道；而另外那个是专门用来重放160Hz以下的超低频声道，即0.1声道。

其实5.1声音系统来源于4.1环绕，不同之处在于它增加了一个中置单元。这个中置单元负责传送低于80Hz的声音信号，在欣赏影片时有利于加强人声，把对话集中在整个声场的中部，以增加整体效果。

说到这里，就让我们顺便看一下最原始的单声道是怎么一回事。单声道是比较原始的声音复制形式，早期的声卡大多采用这种方式。当通过两个扬声器回放单声道信息的时候，我们可以明显感觉到声音是从两个音箱中间传递到我们耳朵里的，完全不能给人带来临场感，这种缺乏位置感的录制方式是很落后的。之后经过逐步地发展，通过多种不同位置及声频的声道的复合，来实现声音的整体化及真实化再现。现在的5.1声道已经是比较成熟的方式，一些比较知名的声音录制压缩格式，譬如杜比AC-3（Dolby Digital）、DTS等都是以5.1声音系统为技术蓝本的。



↑早先由日本游戏公司推出的对应5.1声道的专用游戏周边。

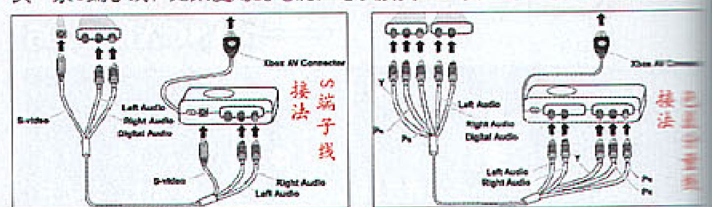
存放在DVD上的5.1声道资料，是经过编码与压缩过的数位资料，当我们玩的游戏支持5.1声道时，游戏中主机内置的专用软件就会将5.1声道的数位资料由光纤或同轴输出，交给Decoder（解码器）做解码的动作，然后Decoder再将解出来的类比音讯交由Amp（后级放大器）放大，以推动六个喇叭：R/L/SR/SL/C/SUB（分别代表右/左/右后/左后/中央/重低音）。

需要说明的是，并非只有DVD影片才能包含5.1声道。影片档，甚至即时演算，也都能实现这一效果。（其实这项技术一开始是应用在电影院，而音轨资讯是放在电影胶卷上的。）比如几乎让史克威尔陷入绝境的“最终幻想·灵魂深处”就含有5.1声道；相反的，也不是DVD影片就一定有5.1声道，标示LPCM的DVD影片就只有普通的2声道输出。这和游戏中也是一样的，想要在游
享受到5.1声道，除了硬件的支持外，游戏软件本身是否支持也相当重要。

如何在XB上享受5.1声道的震撼

关于5.1声道的基本知识就先介绍到这，下面我们以XBOX为例来具体
一下5.1声道在硬件上的具体实现方法。

首先，要有一台XBOX（废话），要在XBOX上实现5.1声道系统，我
需购买一条S端子线或是色差分量线。具体购买哪种线材取决于打机用
台电视。如果所使用的电视，只有一般常见的AV端子或是S端子，那么
买一条S端子线；如果使用的电视，可以接受480 以上的讯号，并且有色



子，自然最好是买一条分量线了。其实相信大家在改善画面的时候就已
手该装备了。这里有一点需要提醒一下，那就是有色差端子并不代表可
受480p的讯号。至于如何得知手头的电视是否可以接受480p的讯号呢？
很简单：请自行翻阅电视机的说明书。

下面我们来看一下5.1声道音效系统的具体连接方法。正确的连接方
该是这样的：XBOX主机→S端子线或分量线→光纤连接线→Dolby Digital
（扩大）器→主动式或被动式 5.1 声道喇叭组。

在这方面有很多常见的问题就是将5.1声道音效系统和XBOX连接后没有
音，或者是买回来的5.1声道音效系统不知该怎么和XBOX连接。这两个问
实大同小异，出现这种情况的关键在于他们所购买的5.1声道音效系统是
算机或DVD播放机所设计的，这种5.1声道音效系统虽然含有光纤输入端子
但是只能接受一般未编码的数字讯号。而XBOX经由光纤端子输出的是Do
Digital(AC3)编码的数字讯号，需要一台能够译码Dobly Digtial(AC3)编
译码器将讯号还原为各个声道输出才行。

杜比AC-3 家用机上最常见的名词

相信除了5.1声道之外，大家听到最多关于家用机音效的就要属这
“杜比数码环绕声”了。因为它其实就是5.1声道的具体应用，在三大主机
随处可见它的影子。下面就让我们一起来了解一下它的历史：杜比实验
1991年开发出一种杜比数码环绕声系统(Dolby Surround Digital)，即AC-
3系统。AC-3杜比数码环绕声系统是由5个完全独立的全音域声道和一个
频声道组成，有时又将它们称为5.1声道。其中5个独立声道为：前置左声道
前置右声道、中置声道、环绕左声道和环绕右声道；另外还有一个专门用

120Hz以下的超低频声道，即0.1声道（因为杜比数码环绕声就是根据5.1研究的，所以基本标准一样）。杜比数码环绕声系统与杜比定向逻辑环系统相比有以下特点：第一，AC-3系统在录制、解码和放声过程中全部5.1个完全独立的声道，提高了信号的信噪比和各声道之间的分离度。第绕声道为数码立体声，两个声道完全独立，高频放音上限从原来的7kHz拓20kHz，即全音域环绕声，使环绕声更具有表现力。第三，AC-3系统中的超在录制过程中使用单独的录音轨道，并将信号作加重处理。第四，AC-提高了环绕声道的输出功率，使5.1个声道都有足够的输出功率。由于所道数据都经过分别记录而以数字处理过，实现了优良的频道分离；而且这格式是DVD影碟采用的标准格式。所以，它可以提供音响层次更逼真的音效，配合内置杜比数码音响解码的游戏主机或者DVD播放机，就能够享正的环绕声效果。

需要区分的一个概念：杜比定逻辑(Dolby Pro-Logic)。虽然同是美国实验室研制出来的，杜比定逻辑(Dolby Pro-Logic)与AC-3还是有着不区别的。它有一个很大的特点，就是将四个声道(前后左右)的原始声音进码，把它形成双声道的信号，放声的时候先通过解码器再送给放大器，借助环节环绕声音箱，这样就有临场的环绕立体声效果，使以前的平面声场得到

后起之秀：DTS数码电影院系统

尽管杜比在市场上已经获得了巨大的成，不过并非代表就没有挑战者出现。DTS Digital Theatre System）数码电影院系是家庭影院环绕声技术中出现的一项全术。与杜比AC-3相同，它也是一个5.1系统：　前置左声道、前置右声道、中声道、环绕左声道和环绕右声道和重低音。DTS系统也是一种全数码多声道环绕术，DTS与杜比数码（AC-3）不同之于杜比数码的压缩率高，编码时采用大除在理论上认为多余的微弱细节信号，从而达到减少数据量的目的。因比数码编码时的压缩比很高(达12：1)，由此也造成了一些细微信号的损。而DTS则从提高数字空间的利用率着手，使信息数据得以充分利用，因此压缩比只有3：1。由于DTS系统在编码时丢失的信号很少，保留了原有声丰富的细微信号，所以它的声场无论在连续性、细腻性、宽广性、层次面均优于杜比数码。DTS系统是目前市场上最好的5.1声道环绕声技。PS2于XBOX都对应该功能，索尼在家电领域中也是这一技术的追捧者之一。在这个科学技术日新月异的今天，容量的问题已不再是首要条件，人们求的是更加接近于真实化的感觉。因此，尽管现在环绕音响的大半壁江还在杜比手下所掌控，不过DTS技术已经开始动摇这种状况了。相信随着技术的发展，迟早有一天会获得不逊于如今杜比所带来的成功。当然，从度上来说，AC-3和DTS也可以看作是两种互补的技术。

DVD　GAME　CD　MD　TV
ReO
ヘッドホン
サブウーファー
BEAT FORCE
REO 専用ミニスピーカー
PEANUTS

↑好东西当然不会只能对应游戏，通吃才是王道！！

6.1声道——数码音响的新境界？

5.1声道代表现在数码音响界最成熟的技术，不过其下一代——6.1声道也具雏形了。DTS-ES6.1就是其中的杰出代表。它是最新一种DHT格。运用这种格式录制时，所有的声道都有独立的数码处理系统，使SL，SR之间都可以实现完全的独立。这样声音就可以被完全自由的设计，以实声音在您周围360度范围内的背景声音中自由地移动的理想。当然，要过程中实现这种最佳声音表现还需要DTS-ES解码器的支持。如果在仅DTS解码器支持状态下重播，SB中的音频信息将被自动分布到SL和SR。在整个过程中不会发生音频信息的丢失。（SL：后左置扬声器，SR：置扬声器，SB：后中置，SBL：后左中置，SBR：后右中置 ）

其他常见音响专业名词解说

●合唱

合唱(Chorus)是最常用的音响效果之一。其原理是将信号的调制延迟部分copy，然后再与原信号合成，这种效果可产生多个相同声音组合的感。MIDI应用时，与Reverb等效果适当配合和渗透，作出意想不到的效果。

●THX家庭影院标准

THX(Tomlinson Holman Experiment)家庭影院标准是旨在获得一种高品质影院音质效果的标准的代名词。它主要涉及到影院中扩音设备的摆放和影院观众席布置的声学问题，所有的AC3/DTS影院处理器都已得到THX的认可。事实上，在世界上的顶级影院中，AC3/DTS和THX经常被共同使用，因为当它们被一起使用时，就可以创造出近似电影制造者想要的数码音效。而对常看电影的人，由此也可真正获得体验音速移动的经验。AC3/DTS目前已获得被除了影院以外的广泛运用，使电影迷和音乐发烧友在家就可获得在影院中的体验。从这一个意义上来说，AC3/DTS具有更广泛的适用性并更具附加价值。不过“家庭影院”这一“名词”现在可以说是真正的“深入民心”了。

●DHT数码家庭影院

DHT（Digital Home Theatre）数码家庭影院是由视频信号接收器（是整个家庭影院的核心部分）；音、视频信号源(比如游戏机或是DVD机)；扬声器系统(前置，中置，环绕声和超重低音扬声器）和影音接收器（功率放大器）五个部分组成。这一系统的实现核心在于数字化家电的发展和进化。

●数码音乐厅A/B

数码音乐厅A/B（Digital Concert Hall A/B）分别是指利用音响设备模拟阿姆斯特丹音乐厅与维也纳金色音乐厅的现场演奏场地。前者的建筑结构呈长形，有很多硬表面，可将音响反射回观众处，造成宏伟的感觉，并且令到整个音乐厅充满音乐；后者则以其神秘的回声见长，内部阔敞优雅，通过复杂的装饰令乐声从墙壁和悬式天花板柔和地反射，弥漫到整个剧院内。

●DCS数码影院音响

DCS（Digital Cinema Sound ）数码影院音响是索尼公司专门为了欣赏电影及音乐而特别创制的环绕声效果。以最新的数码处理技术及结合好莱坞的专业影片音响制作技术而成功设计出：制片厂回声（制片厂A，制片厂B，制片厂C）、虚拟多度空间及屏幕深度等多种高级技术的完美运用与融合。

●制片厂回声

制片厂回声(Cinema Studio Reverberation）是为了给听众在现有的观赏房间中也能营造出一种宏大空间音响环境，这种系统是利用在Sony电影娱乐公司(SPE)的三间荷里活制片厂和Sony原有的五声道立体声声场数码讯号处理数据创造而成。使用制片厂模式令爆炸和战争场面景象的动击力大为增强，在户外的自然声音则更加华丽逼真。看来以后会有更多专业效果的加入。

●虚拟多度空间

虚拟多度空间（Virtual Multi Dimension）的设计理念是为了补偿家庭影院环境的扬声器安放限制。以这一理念为前提，采用Sony开发的[虚拟三度空间]以及技术创造的[虚拟多度空间]，可使后制扬声器(或者甚至前置左/右扬声器)重现配音影院中多个扬声器所共同造成的声音扩散效果。简单地说，在实现[虚拟多度空间模式]效果的时候，即可从实际扬声器感受到十个环绕扬声器位于头顶25度至30度聆听位置的环绕声音响效果，临场感十足！

●屏幕深度配合

在电影院中欣赏影片时之所以有其独特的气氛，关键就在于前置扬声器与观众的距离。前置和中置扬声器不是随便放在近处，实际上是放在很幕后面，从而令画面具有深度感。相比之下，家庭影院的前置扬声器与观赏者就接近得多。屏幕深度配合（creen Depth Matching）就可以补偿这个缺点，令观赏者感觉自己与前置扬声器之间有一段理想的距离。

●制片厂增强模式

制片厂增强模式（Cinema Studio EX）既将制片厂回声、虚拟多度空间及屏幕深度配套技术结合，从而有效地重现电影院的音场特性，使听众无需离开居室，就可体验到与电影院相同的戏剧性动机。

●A3D

Aureal Semiconductor开发的一种互动3D定位音效技术，使用这一技术的应用程序（通常是游戏）可以根据用户的输入而决定音效的变化，产生围绕听者的3维空间中精确的定位音效，带来真实的听觉体验，而且可以只用两只普通的音箱或一对耳机在实现，而通过四声道，就能很好的去体现出它的定位效果。与之相类似的技术还有H3D技术，只不过A3D这一技术已经被抢先注册，因而只能……。



↑由著名的先锋公司推出的XBOX专用耳机，特别对应5.1声道，售价5万日元。

XBOX终极修改教程
MM手把手教你DIY XBOX



前言

XBOX由软件和硬件组成，比如主板上的BIOS系统，其实就是一些基本的识别硬件的代码，同样也是一种软件。既然是软件那我们就可以改写，网上有很多黑客修改后的BIOS（如EVOX 6系列，X2系列等等），这些经过修改的BIOS，我们称为非官方BIOS程序，其作用是破除微软在XBOX硬件识别中的限制。国内买的XBOX，大多已经刷好这类BIOS，不但可以读D版游戏还可以在XBOX的HDD里胡乱装东西了。但是XBOX自带的8G的HDD根本不够用，尤其是在装了EVOX和boxplorer之后会深有感触（秋枫：Boxplorer是用来向HDD里COPY游戏的，而EVOX则是可以调用硬盘里的任何程序的系统软件）。E盘是最大的，大概有5G左右，但也只够装一个DVD游戏，其他的C是装的系统；D是光驱；X、Y、Z都是缓冲区。缓冲区说白了就是内置的64M RAMBUS，不够用时挡一下的。这么小的E盘，我装个游戏就满了，那么多DIY的软件怎么办？模拟器、电影、图片……受不了，需要海量的HDD支持，所以一定要换HDD——那干吗还要换光驱呢？因为美、日版机器的光驱实在太烂了，不光不能读CDR，不能装EVOX，还要试来试去，麻烦死了>_<。而且读D版用不了多久就坏了，555，所以也一定要换！

XBOX其实说白了就是个人电脑的延伸物，你看CPU、主机板、显卡、内存、硬盘、声卡，都跟电脑一样，自然操作系统也是电脑上的OS，既然是电脑的兄弟，当然可以使用电脑上的配件了，除了主板上的集成芯片不好换以外，其他硬盘，光驱都可以换。在跟我学之前，首先你需要有一定的电脑硬件知识，最起码自己的电脑自己会DIY吧？

方法详解

下面正式开始讲解完美换硬盘和光驱的方法。

1.如果要换硬盘，就需要通过EVOX联机和格式化新硬盘，因此你需要一张EVOX启动盘（秋枫：有关内容请见《Xbox与PC联机指南》）。这是个ISO，也就是光盘镜像文件，把它原封不动刻成光盘——别告诉我你没刻盘机。最好买一张CDRW或2张CDR，质量好点就行，别管你的机器读不读CDR，没关系照做就行了，反正我们也不用旧光驱去读它：）。推荐你使用CDRWIN或A120%刻，速度放到4X比较好（秋枫：刻录方法也可以参考《Xbox与PC联机指南》，内有详细解说），刻好了？先别急，还用不到你的CD，我们先来为拆机做些准备，机器搬的时候小心摔了本姐姐我不负责，女孩子搬不动找个帮手……

2.工具螺丝刀2把，一字的（需要磨一下，当然你有配套工具最好）。再就是找个修手机的小六角，能买到。也可以买小号一套的内六角扳手，大概20元左右，拆机器就可以全部搞定了。还需要一把墙纸刀，手术刀也行，还有万能胶。

3.到电脑市场去买个电脑机箱里的电源线分插，很便宜的东西，2块RMB搞定。



↑相信做过电脑DIY的朋友对这些东西都不会陌生吧？

4.硬盘，推荐你买迈托的250G 8M L2，ST的现在最大是160G，但记得别买雷达卡版，没法用的，也只有IDE的有用，别买错。250G的1500RMB三年包，ST 160G的是1200RMB一年包。



5.光驱推荐买三星，有条件的可以到黑色DELL电脑上拆，港版的XBOX 1.1就不要换了，本身用的就是三星读盘性能超群，能读CDR和CDRW。



↑现在刻录机差不多已成为了DIY爱好者的必备工具了。

6.有数字万用表的准备一个（有疑问的时候自己测试一下），还有焊枪，最好是修手机用的那种比较好，没有就借一个，借不到就抢……#·#·￥%￥#（秋枫：我汗一个 ^_^）

好了，准备工作就这样了，放干净手上的静电我们就START。

翻过笨重的XBOX，底面有6个固定螺丝，四角各一个（在皮垫下面），中间2个（在商标下面……拿出你磨好的一字刀……

拆好后返到XBOX的正面，别硬拆，记……盖要一边一边打开。我是花了很多力气才拆……应广大网友的要求这次我又拆了一次（没办……鸭子上架了，我不想拆啊，我都改腻了，我……已经改了3台了。>_<||| ）

这样美国佬的产物就露出他的真面目了，……个一游戏机专用电脑，呵！我原来的HDD是S……160G，以前换的（先别管这个……）。



↑不可否认，美国人的动手能力实在是超强！

看到没有，机箱中的那个粗的电源分插就是……们一开始买的，连接原机的电源用，目的是给……供电。当然原光驱的电源需要拔掉，数据线也是……这时轮到我们的三星光驱出场了。插上原来XB……上光驱用的数据线和分出来的电源吧。这时……确保你的机器上仍旧是XBOX的原来的HDD……万别急着把新HDD换上，不然你会吃苦头的……



接电源线不用我教了吧？很简单，接着……就可以开机了。什么？没反应？检查电源线……（残念）记得开机按XBOX的电源，而不是……键（因为那个按钮我们还没改好）这时就可以……新光驱安装EVOX了。通电后按新光驱上的……钮，放入你刻的EVOX启动盘，再按退仓钮。……XBOX电源，再开出现--EVOX的界面，按……机安装的方法安装好EVOX吧（如果以前装……不用再装了）。

完了重新启动XBOX，放心不会失败的。……



BIOS虽然并不复杂，不过刷错的后果可不小哦。

就会出现EVOX的界面，已经是脱盘状态下哦。接下来的工作有两种，一是不用刷BIOS支持大160G的HDD，还有一种就是换250G的HDD，换250G的HDD需要凤凰BIOS。这个BIOS，可以通过EVOX里的FLASH BIOS项写入，关于刷BIOS这里就不介绍了，当然有条件准备UPS，中间要是断电就麻烦了哦。写好重启动你的XBOX吧。

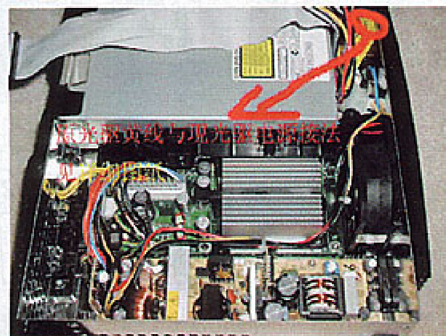
换HDD很简单的，先备份好你原先的XBOX里HDD中资料到你的个人电脑，怎么备份？当然是联机了，怎么联？晕~以前我们的文章写的很详细了，自己找吧，值得注意的是原来的C：下的所有东东记得一定要备份，还有就是你的E盘中的所有UP开头的都是游戏记录哦。备份好了换新HDD吧。接线和光驱原理一样，还有要注意的就是你的光驱和HDD的跳线都要确定在主盘哦。

下面请你用EVOX盘启动，理由？因为要格式化你的新HDD啊，方法自己找找看，用EVOX格式化，分区都是自动的简单吧？格式化OK了？重启，看看F：200多G啊，不过E：还是5G SAVE游戏够了。原来备份的东西都拷贝回相应的分区里去。接下来你想装什么就装什么吧，东西和游戏全COPY到F盘，XBOX的非官方软件真太多了。

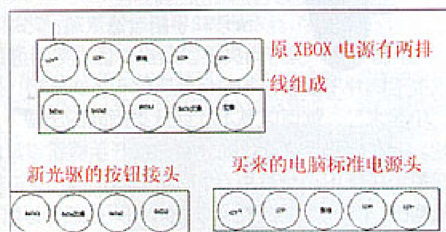
下面就是我们用破光驱的可怜的美版机翻身做主人的机会了，我们来加工一下买来的三星电脑光驱，当然你得拆开它，因为要打磨的。首先我们要打磨的是仓盘，如图。同时要把XBOX原来光驱



上的带LOGO面板小心拿下来，目的当然是要粘在打磨好的新光驱仓上（美观）。



这里是在改光驱的最重要的一部分请注意看哦，打圆的那组黄线看到没有？那就是XBOX里原配的光驱专用电源及退仓信号线。但是线又是一样，分不清哪些是电源线哪些是信号线，怎么办？这里就是用到数字万用表的时候了，当然你需要有一定的电气化知识，来连接新光驱的电源和退仓信号线，什么？你没有学过电气化？也没关系，看下面的接线图吧。



这就是接线图了，说起来这里的接头位置您可以用数字万用表测试一下，很简单的，假如你真的这都不懂，那……

这里要另外说明一下，光驱装到机箱里的时候你要注意的是必须要把碍手碍脚的多余的东西用刀割掉，具体位置当然是放光驱的地方，假如你磨的好的话与原来是没有明显区别的，只是盖子盖的不像以前那样完满，但已经不大看出了。这里我祝大家修改成功！哈，累死了……

注：由于是我第一次写东西，可能说得不太清楚，如果大家有不明白，或者我写得有错误，欢迎大家来信询问和指正。谢谢大家！^_^

□文/VGST.com 视讯游戏基地 － 莉诺雅；名词解释：秋枫

XBOX DIY实用技巧

XBOX最大的魅力就在于它可以DIY，但在DIY的过程中难免会发生一些差错，轻则会导致机器运行不正常，重则会导致机器运行不能！

我们经常都会听说不少朋友由于不小心而导致了XBOX运行不能。在这里，我把几点后果严重的事项说一下，以免大家重蹈覆辙！

1、千万不要调XBMP、VGMP中的视频输出模式，因为会导致显示不能，虽然可以使用PAL－NTSC的转换程式下载与恢复，但也有一些老的BIOS则会启动不能。

2、不要乱刷EEPROM，尤其不要使用他人的BACKUP文件刷EEPROM，因为这样会修改机器的序列号而导致启动不能，后果严重的话甚至需要换主板。

下面介绍将使用XBMP/VGMP不当造成故障的修复方法。

对于修改了视频制式使XB出问题的，大多是由于使用XBMP/VGMP不当所引起的。

——所出的毛病大多是以下三种：

1.启动XB黑屏，可听到声音，但看不到图像。

对于第1种，因为可以与电脑联机，解决方法是找到Enigmah Videomode Switchdisc工具，设置好它的路径，然后在Evox.ini文件中，在最后的地方加上引导它的选项，（最好是在第一级菜单中），最后通过FTP传入覆盖XB的C盘中的Evox.ini文件。然后在XB下，摸黑操作（这就是将选项放在第一级菜单的原因）感觉上能进去了，就按B钮，然后重新启动XB。

2.启动XB不断重启，感觉上XB在不断读光驱，但就是进不去。

对于第2种，XB不断重启，不能联上电脑了，那就要找到XBOX.NTSC.PAL.Video.Mode.Selector的自启动影像，将它刻成碟后，放进光驱，让XB去读这张碟。等待一段时间后，估计是启动完成了，按B钮，然后重新启动XB。

3.XB可以启动，也可以进入EVOX，但有部分工具不能全用，基本上所有的碟都不能读，就算你将它拷进硬盘启动也不行。但可以读EVOX3752或以下做成的启动碟，也可以启动boxplorer做成的启动碟。不能用的工具是DVDX，XBMP等视频工具，但有的游戏碟可以玩。

解决方法：这种是最隐蔽的，往往使人想不到是制式出了问题，但修复的方法也是最简单的，因为XB能启动，因此直接使用它下面的NTSC－PAL工具就可以了，进去后按B钮，重新启动XB。

用NTSC－PAL工具有个问题，就是修复后主机制式会变成ntsc－北美。下面我们来看看这一问题的危害及解决方法。我的xbmp视频没改动，不过无意中用了n－p的软件，发现xbox原本的ntsc－japan制式变成了ntsc－北美，显然主机的eeprom被刷写，所以相信很多靠这个软件恢复XBMP视频设置的人一定也是北美制式，该制式玩有些游戏速度会变慢（波斯王子等）很不爽。下面介绍eeprom的恢复法，希望有动手能力的朋友还是把自己的视频切换为标准的吧（是否制式切换成北美的可以在evox的setting里面看，如果用过n－p软件的肯定是北美制式了）。

1.删除C：\backup文件夹，重新用evox的backup功能做新的backup，以获取eeprom.bin这个文件。

2.用ultra edit等2进制软件编辑eeprom.bin，按 Ctrl+G，输入 0x59，把01改成02 后存档。

3.把修改好的eeprom.bin这个文件放入configmagic的DATA文件夹里。

4.用xbox启动configmagic软件解锁硬盘。

5.选择load eeprom from .bin file这个选项就能看见你修改后的eeprom，制式已经改为unknown region 2（请务必确认清楚）。

6.确定正确后按update xbox eeprom这个选项，就会自动更新的。

7.完成更新后退出configmagic，重新启动xbox，eeprom在重启后会生效，再次看evox的setting，主机的制式已经切换为ntsc－japan了。

8.确认成功后锁上你的大硬盘，eeprom修改有危险，请务必放慢自己的操作"确认清楚后在按update xbox eeprom这个选项。

□文/恐龙兄弟 / Prokey / 深蓝lwl1123 / 诺诺罗亚 / 秋枫

自己动手 丰衣足食 玩家的智慧是无穷的
升级手中的装备 武装自己的头脑

PS2手柄改造全攻略
——让你的手柄更加耐用

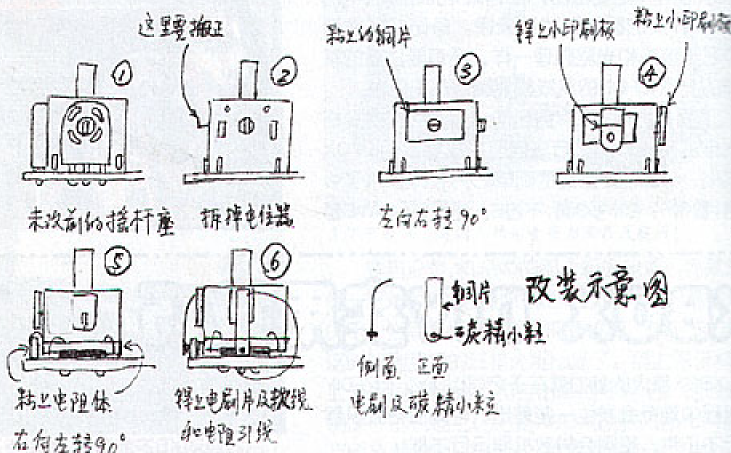
编者按：索尼的PS2无疑是本轮次世代主机大战的王者，在我国也有着相当高的普及率。不过对于PS2，尽管上面的好游戏相当之多，然而主机硬件上存在的种种薄弱之处也一直为玩家所诟病。光头的娇弱步良自不必说，PS2手柄也由于其设计和键位设置上的一些原因而经常出现这样那样的毛病，相信大家都是深有体会。之前我们曾刊登过如何修理PS2手柄摇杆的文章，而这次将要带给大家的是专业人员对手柄更加深入的剖析以及更加"一劳永逸"的解决办法。本文中有不少地方对专业知识有一定的要求，可能大家在阅读或是实际动手操作过程中会遇到不少困难，这里再次提醒一句：本文旨在为硬件修理与DIY达人提供交流经验的场所，希望更多有经验的朋友来这里发表看法，大家共同提高。动手能力有限的玩家朋友，在实践之前请务必思考再三。

★PS2手柄改造原理： PS2手柄摇杆在使用半年后，容易出现方向失灵以及操作困难等方面的问题。其实单纯的修理这类毛病并不复杂，不过经我研究和多次试验，发现可以通过对其做一个"小手术"，就可以基本杜绝这类问题的出现，大幅提高PS2手柄的耐用性。在实际动手之前，先让我们拆开手柄看看其内部构造。我们会发现，在每个摇杆下面都有两个角度电位器；拆开电位器，就能看到电阻体被电刷磨出4个槽，电刷与电阻之间如果接触不好就会出故障。用电刷接触导电的原理制造的直流电动机和工业用的电位器都不会用铜片做电刷，而是用碳精做电刷，它软硬合适，耐磨又不损伤受电体因而得到广泛应用。还有手柄用的电位器有4个触点同时磨损电阻体，加速其损坏，因此很有必要对其进行改造。通过上述分析我们可以发现，PS2手柄能够加以改进的地方主要有以下三点：第一就是减少接触点，经过改造我们能够将接触点从4个减少为1个；第二就是用碳精来做电刷触点，这样即可大幅提高可靠性；第三则是用工业级的条状电位器的电阻体来取代原有的电阻体，从而进一步提高耐磨性。以这几个地方为主要突破点对PS2手柄进行改造，经过试验之后发现效果极好，特向各位介绍方法，以供喜欢动手的读者参考。

★需要用到的材料和工具： 电阻体，外形尺寸为5X8X14mm的10K多圈电位器4个，小型手电钻的碳精电刷1个，弹性很好厚度约为0.1mm黄铜片5cm2大的1块，单面环氧印刷电路板1小块，收音机中波天线线圈的多股线10cm，502胶水1支，万用表、烙铁以及镊子等工具。

★改造方法详细介绍： 先焊接4个角度电位器。可以看到4个随摇杆转动的小轴，塑料的先不要动它；铜的两个其头部都是弯成90度的，把它扳直。用铜皮剪成尺寸为8X10mm的两个小块，中间钻个2mm的小孔套在铜转轴上，用502胶水粘在摇杆座上，使铜转轴能够灵活转动但不能前后窜动。用印刷板做4个尺寸为6X8mm的小块，两个在弯处钻个2mm的小孔，在一半三分之一处钻两个紧靠着的1mm小孔，用小什锦锉修整为竖直的长方孔，套在塑料转轴上，中间不用切断铜皮。

把4个多圈电位器用刀子剖开，取其电阻体，在电阻的两头焊上长约2cm的细铜线，电阻体向下，铜线在背后交叉穿入电位器引脚的两个边孔中，焊好后用502胶水将电阻体垂直向下粘在底板上，注意电阻面向外电阻体向下，居于中间位置。将碳刷切割打磨成直径在1.5X2mm的小粒，用铜皮制成5X12mm的长条，一头靠端部钻个直径大约为1.5mm的小孔，将电刷小粒卡在孔中，一定要稳固，其顶部到铜皮平面高约1mm。铜片的另一头弯曲70度，焊在印刷板小块的上部，调整铜片压力使之与电阻体接触好且转动灵活。把多股软线剪成2.5cm长的4段。一头焊在铜片的弯头，一头焊在原电位器的中孔上，用万用表电阻测量电位器的中心头与边脚的电阻值，転动摇杆，电阻值应平稳的变化不跳动，从0到5K连续变化，即表示正常。特别需要注意的是，在铜转轴上的铜片不能与铜转轴导通，不然电位器的中心头就与地相通而失效。手柄安装反复原试验，直到能够平稳地控制方向上下等操作，改造就差不多可以算是完成了。



★改造后的感想： 要将位移转换成相应的电量变化，可用又很可靠的方法很多、如电容、电感、光敏效应、磁效应等。不论哪一种都比电阻变化的方法要来得可靠，而索尼偏要用最易出故障的方法，让用户多出问题后多买新手柄，其用心何其毒也！

□文/孙元杰

PS2使用小技巧 PS2运行PS游戏及贴图补正功能的使用

首先是关于ps软件的运行方法，不同的改机芯片在运行PS软件的时候，方法不尽相同，除了科普园地暑期购机专辑中介绍过的方法之外，有的芯片是通过轻触reset两到三次（每次大约0.5秒）来进入PS运行模式，而另外还有的芯片是通过长按reset两秒左右（与播放DVD一样，不过是按的时间更短，大约就是DVD仓门的紫色指示灯亮起的时间长）来进入PS运行模式的。在不同模式下，PS2对同一张光盘的识别和运行情况会出现不同的结果，也就是说，特定的光盘要在对应的工作模式下才可以被运行。（再说得直接一点就是，PS2游戏光盘在PS模式和DVD播放模式下就很可能不能运行甚至是正确识别。）

另外就是关于"贴图补正"机能的使用。我们知道，如果关闭主机（长按reset三秒）系统会自动将所有设置还原，但是轻触却不会这样，所以即使加装了芯片"贴图补正"在很多情况下也是可以使用的。只要按照特定的方法（前面说过了，不同芯片方法不同，请用户自行实验或者向boss询问）进入PS运行模式，然后在系统设置中将"贴图补正"打开，再直接放入PS光盘，主机就可以运行了，当想换游戏的时候，开仓取盘后，轻触reset，就可以更换游戏，而贴图补正将一直处于on的状态。所以对于某一部分直读是通过连续两到三次轻触reset来运行PS软件的，在贴图补正的时候就更加方便了。

还有一点值得指出的就是，有的芯片不一定支持PS软件或者是DVD播放，所以如果有朋友什么办法都用过了却仍然没有办法运行PS2软件以外的光盘的话，那也别遗憾了，客观地说，这不一定是坏事，原因我就不再罗嗦了。

□文/jekyll

阿K的金手指大事件（三）

——细说XPLODER无卡金手指

上次介绍的AR2金手指软件，大家会用了么？由于AR2金手指软件是需要专用金手指卡的，而这个卡往往又很难搞到，这样就给很多玩家造成了不便。好在另外还有两种金手指软件XP和GS，它们是不需要用卡的。这次就先让我来给大家介绍一下XP金手指软件的操作方法。

首先，要知道XP金手指软件是不需要专用金手指卡的，那么我们用什么来存储金手指密码呢？当然是用我们的PS2记忆卡啦。不过XP金手指也是要占用空间的M，究竟多大呢？足有1.568MB！的确很大，不过功能也是很强的。好了，下面进入正题。

基本菜单介绍

现在放盘，启动它，一会儿会先出现一个"Select Language"选项，这是用来选择语言的，我们当然是选择英语了，按手柄的叉子键确认。之后马上会进入XP金手指软件的主界面（图1），一共有五个选项，第一个"Start Game"是开始游戏，第二个"Select Game"是选择游戏，第三个"DVD Region Free"是用来破解不同区的DVD的，这下看DVD就方便了，第四个"Game Accelerator"是一个非常强的选项，可以用来使游戏去适应你的电视机，第五个"Memory Manager Game Saves"是用来管理记忆卡的，在屏幕的最下面的右边"Total Games"是统计了你目前在记忆卡中存储的游戏密码数量。在开始介绍之前，要提醒大家对于欧美的软件，通常手柄的叉子键表示确认，圆圈键表示返回或取消。

具体使用方法指南

好了，下面我们来介绍一下它的金手指密码的操作方法。首先，我们要增加一个如侠齐伊的密码。现在选择屏幕的第二个选项"Select Game"，进入密码画面（图2），我们可以按住手柄上的"Select"就出帮助菜单（图3），记住一

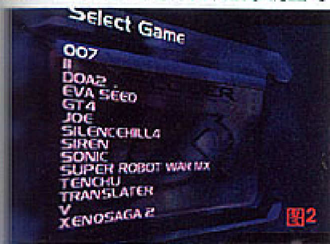


图2

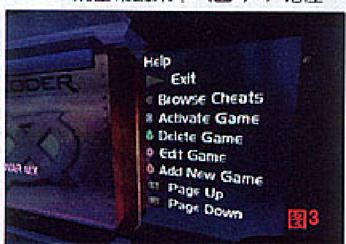


图3

定要按住才可以。我们来看一下它的帮助菜单，第一个右箭头的标志EXIT就是退出；第二个向左的手柄方向小箭头是浏览密码，不过大家还要知道，手柄上的方向键向右的也是浏览密码的，它是向内浏览，而左键是向外浏览；第三个叉子键标志"Activate Game"表示激活密码，也就是选定所要用的密码；第四个三角键标志"Delete Game"就是删除，还可以删除单条密码；第五个方块标志"Edit Game"就是编辑游戏，也就是去编辑密码；第六个圆圈标志"Add New Game"就是增加游戏，而下面的两个"L1"和"R1"，就是上翻页和下翻页。

现在正式开始。按下手柄上的圆圈键，出现如图所示的编辑区（图4），要给游戏起个名字，用方向键进行选择字母或数字进行命名。在最下面是帮助，第一个"Move Edit Cursor"是用来移动最上面的光标，"Home/End"用来移动最上面的光标到头或者尾的，"Confirm Edit"是用来确认我们所编辑的密码或名字的，和手动选择"OK"的效果一样，"Cancel Edit"是用来取消编辑，"Enter Character"用来键入我们选择的字母或者数字，"Delete Character"用来删除光标所在之前的一个字符，"Add Space"用来增加空格，"Change Key Pad"用来改变大小写。当我们起好名字后，选"OK"或按"Start"键就可以了，这时会来到这里（图5），然后再按手柄上的圆圈键，增加密码，方法与界面都和前面的一样，当我们把密码写好以后，就要按手柄上的"Start"键，就会出现存储画面，叉子是确认，三角是取消，存储或取消以后就会回到主界面。如果我们想要去修改一下以前的密码或名字怎么办呢，就把光条放到要修改的密码或名字上，按手柄上的方块键就可以，如果要删除，同样按手柄上的三角键，确认后他会进行更新存储。至此密码的输入就算完成了，我们要选择密码就要在"Select Game"里面选择，然后按手柄上的叉子键进行选取，处于选取状态的游戏的名字会闪烁，然后按手柄上的"Start"键，要想知道是否选中了游戏密码还可以看主界面右下角，他会出现"Selected＝某某游戏的名字"，当然这个名字是你自己起的，这时选择主界面上的"Start Game"，然后会出现放盘的界面（图6），光驱盖会自动弹出，放盘，收仓，按叉子键确认，如果密码正确或者读盘成功，就会进入游戏。



图4



图5

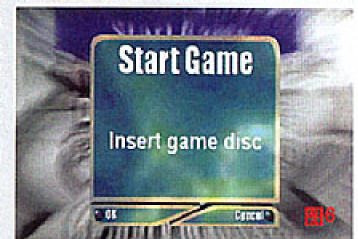


图6

XPLODER应用小技巧

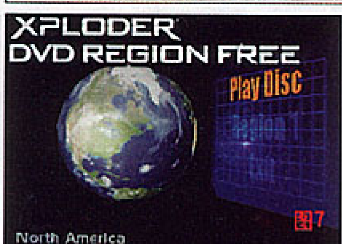


图7

关于密码的操作讲完了，下面我们来看看它的其余三个功能。首先是"DVD Region Free"，选择它，会出现"DVD Region Free"的主界面（图7），第一个"Play Disc"就是播放，下面的"Region 1"就是来选择区域的，"1"就代表一区，在屏幕的左下角，会看到"North America"表明是北美，我们可以用手柄的左右方向键来进行选择区域，"EXIT"就是退出。虽然这个功能好，不过对于不同的PS2也不一定有效，因为它与PS2改机芯片有关。好了，再让我们回到主界面，来看看第四个也是最厉害的"Game Accelerator"，它的功能不一般，它可以让与电视制式不同的游戏可以进行游戏，大家知道，对于一些老电视来说，都是PAL制式的，而有的游戏是NTSC制式的，不同制式有的游戏在不同制式的电视上有时候会播不出来，或者是黑白的，而用了这个"Game Accelerator"以后，就可以把游戏的制式改成与电视机的制式相符合的制式进行游戏，是不是很好啊，不过也不是所有的游戏都支持这个。如果我们的电视是全制式的，那我们就选择默认好了（Default），如果不是，就可以用手柄的左右方向键进行制式的选择。最后说一下"Memory Manager Game Saves"，想要用它这个功能，必须要有XP的原装盘才可以，否则会提示你插入原装盘，因我没有原装盘（图8），所以就不能给大家演示了，呵呵，原谅我啊！！



图8

关于XPLODER金手指码的小知识

好了，前面说了一些关于XP金手指软件的操作，现在来说一下XP金手指所用的金手指密码吧。XP金手指是率先使用源码的金手指软件，源码就是RAW，是没有经过压缩和转换的密码，所以它的密码错误率很低，是我非常喜欢的密码。XP金手指的密码，由于是使用RAW码，所以它很有源码的特性，就是直意性和直读性，就是说，从它的源码上，就可以看出他在游戏中所能实现的效果，因为RAW使用的是16进制数，所以有很多的密码我们可以看出它的效果，例如，我们可以看到 5F5E0FF这条，想必在使用XP密码的时候大家可能都见过这条密码，它是16进制数，换成十进制数就是99999999，是不是很熟悉啊，例如在游戏中要的金钱数量，就是这个99999999，而它的XP密码就是5F5E0FF，而一条完整的密码一共是16位，5F5E0FF是它的后8位，前面的密码就是功能码或者程序码。但是由于程序的灵活性，实现同一作用的密码不惟一。在众多的金手指软件中，XP的密码是比较好的，且也很容易辨别，例如我以前说过的它的必须码是9开头的，这都是其不同于其他金手指软件的优势，好了，这次讲座就先到这，祝大家用好。

□文/阿K



虽然现在小沛掌管秘技天地，但是却不敢妄称是秘技达人，想来这些日子虽然尽量做到工作认真细致，但还是难免有些疏漏，譬如秘技重复等等。谢谢热心的读者在给我投稿时提出的意见和建议，我会在今后多加注意的。还有就是现在秘技的受欢迎程度似乎远远高于金手指，可能现在执著地用金手指将游戏改得面目全非的人越来越少了，但是金手指以后还是会继续一登，不过比重嘛，当然是会少一些啦！好了，不多废话了，看本期的秘技有没有您喜欢的吧！

责编/小沛

PS2. 幻侠乔伊

隐藏MV欣赏：以任意难度通关一次，就可以欣赏隐藏的"Vietiful World"。

游戏追加难度：以Adult难度通关一次就会出现V-rated模式；以V-rated难度通关一次，就会出现Ultra V-rated模式。

使用隐藏人物：Dante，以任意难度通关一次；Sylvia，以Adult难度通关一次；Alastor，以V-rated难度通关一次；Captain Blue，以Ultra V-rated难度通关一次。

VFX能量槽无限：选择任意角色以全"V"等级评价将所有难度模式都打穿，该角色的VFX能量槽就会变成无限（虽然很爽，不过条件还真是有够BT啊）

此秘技由最近正在疯狂玩《乔伊》的北斗提供

PS2. 罪恶工具X Plus

隐藏角色和模式出现方法：

◆**隐藏角色"テスタメント"：**

街机模式〈Arcade〉全破1次〈可接关〉，
故事模式〈Story〉全破1次，
画廊模式〈Gallery〉答对1个问题，
生存模式〈Survival〉Lv 20的Boss击败。

◆**隐藏角色"ディズィー"：**

街机模式〈Arcade〉全破1次〈可接关〉，
故事模式〈Story〉全破1次，
画廊模式〈Gallery〉答对3个问题，
生存模式〈Survival〉Lv 30的Boss击败。

◆**隐藏角色"クリフ"：**

故事模式〈Story〉CG见过32个以上，
画廊模式〈Gellery〉答对12个问题。

◆**隐藏角色"ジャスティス"：**

故事模式〈Story〉CG见过32个以上，
画廊模式〈Gellery〉答对18个问题。

◆**隐藏模式"GG Mode"：**

在这个模式中，各角色的速度都会有所变化，譬如可在空中使用任何技巧，角色的移动速度也会增加20%左右等，该模式出现的方法是：

街机模式〈不可选择Beginner〉全破一次〈非Testament与Disease状态〉，
故事模式〈Story〉CG见过16个以上，
画廊模式〈Gallery〉答对7个问题，
生存模式〈Survival〉Lv 99的Boss击败。

GBA. 光明之魂2

音乐鉴赏模式

1、打开电源在出现SEGA的时候，输入：上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左、B。

2、在标题画面中，一边按住开始键一边按住A键，选择单人游戏。

PS2. 鬼武者3

米歇尔早期获得强力武器：

在电软的攻略里米歇尔在巴黎圣母院门口时是直接进入圣母院了，其实可以在获得一把强力的武器后再进入的。在原来的左马介上来的那个窨井中下去，跑到左马介把那个大球砍落的那个平台，那里有个箱子，里面有一把SPS15+G，攻击力非常高，对付米歇尔碰到的敌人基本上都是2枪搞定（这把枪这里不拿的话，就要到圣米歇尔山才能拿到的）。

大量红魂获得：

在米歇尔在动物园时，装备冲锋枪和黄羽织，这样的话，冲锋枪打到敌人一梭子，就会出现很多魂，这样的话，打一头狮子大概可以获得120-130个魂，鸟也可以获得20-30个魂了。但是这些魂消失的速度很快，打完一梭子就要马上吸取，不然就会消失的。

上海　千震亮

PS2. 网球王子2

小秘技：

1、按select进入练习模式，人物处于发怒状态开始比赛。

2、按select进入剧情模式可以直接看结局动画。

3、选龙马时按L2可变为左眼受伤状态，按R2可变为右手击球。

南京　沙宁

GBA. 黄金太阳2

BUG"飞行大法"：

剧情中学会"飘起魔法"时，在船上使用水系的那个使用后很少碰到怪物的魔法，船转圈后再使用"飘起魔法"，秘技达成。船的周围都是精神光点，不会碰到任何怪物，而且精神数值不[illegible]也不增。

广西　宁[illegible]

PS2. 实况足球8

任意球必进法：其实这个任意球非常好罚，是[illegible]游戏本身的BUG罚进的。首先是选一名力量大[illegible]员最好是在90以上（本人推荐阿德里亚诺），[illegible]SELECT键把拨球的队员叫出来后瞄准门将[illegible]置的死角，接着让那个拨球的队员与罚球的[illegible]在一面，随后按下R3，在这个时候你必须快[illegible]+方块键，这样你就会看见球会比平常的飞[illegible]这个时候门将会有一个向反方向移动的现象，[illegible]球已经接近球门了，再等门将反应过来球已[illegible]了，他只能望球兴叹了。

天津　[illegible]

Multi. 银河战士

系列可通用的一个小秘技：

主角在变成球的状态时发的小炸弹可以[illegible]短暂浮空，同时主角在浮空的时候也可以发[illegible]弹，所以只要狂按B键就可以把身体逐渐的[illegible]高的地方。我用此法在还没有拿到力量爪的[illegible]就能去很多够不着的地方啦。

湖南　陈[illegible]

PS2. 装甲核心NEXUS

取得隐藏道具的方法：

除了下表中所列项目外，在"斗技场"模[illegible]取得名次也将获得相应的道具，进入前30名获得[illegible]179DD，进入前20名获得CR-083ES+，进入前[illegible]获得MF05-LIMPET，得到冠军后取得H09-SPIDE[illegible]

EVOLUTION DISC

部件/任务名称	取得场所或[illegible]
CR-WH98GL/调查部队袭击	位于地图中[illegible]管道处
003-CCDON/清除特殊工作部队	墙壁外面[illegible]一扇门中
CR-WR88RS3/袭击要人	完成任务
WH03M-FINGER/对AC演习	55秒内击破[illegible]机体
HOHSHI/护卫运输机	地图远端的[illegible]
CR-LF71/防卫燃料设施	完成任务
LN01-SEAL/防卫燃料设施	保护所有能[illegible]
CR-WR81RS2/袭击OAE调查团	反方向桥的[illegible]
MF04-COWRY/迎击运输部队	击破所有敌[illegible]
RAIJIN/援助撤退路线	起始点附近[illegible]一个卡车里
W31B-PEGASUS/消灭专署AC	50秒内击破[illegible]
IWATO/清除都市防卫部队	完成任务
A04-BABOON/侵入地下仓库	完成任务
CR-H95EE/破坏采掘场发电系统	位于地下的[illegible]
E05MG-ROE2/OAE侵入支持	地图背面的[illegible]
CR-A88FG/突击本社部队	完成任务
LN04-WALRUS2/调查放电现象	完成任务
KUJAKU/敌肃清	破坏10部以上[illegible]机及4个设施
CR-WA9 1MSM/清除敌AC	70秒内击破[illegible]
WH04HL-KRWS/阻止旧世代兵器启动	90秒以内击破[illegible]

OLUTION DISC

任务名称	取得场所或方法
34DD2/消灭警备队	无僚机损伤完成任务
R93RL/死守潜水艇	保证潜水艇AP在60%以上
83TP/海上设施制压	起始点下方
7-DRAGON/海上设施制压	完成任务
M-FINGER/炮台设施防卫	控制大型炮弹数量在2个以下
G/迎击制压部队	守住所有无人炮台
DA/停止保安系统	左转后内部的房间内
3M-TAROS/停止保安系统	完成任务
PL-ORC/袭击燃料仓库	里面房屋二层
R-SIREN4/保护材料运输者	保持其AP在80%以上
-LADYB/攻击警备系统	90秒内击破所有敌机
/阻止破坏活动	30秒内过关
YH70S2/保护运输列车	30秒内击破所有敌机
GA/回收机密物资	位于东北方三个柱子的后面
N-CORAL/处分脱逃者	连接建筑物的横梁上
-LORIS/救出同伴	完成任务
LH79L/防卫地上设施	保护所有雷达
N/救出	地图北面
L-KRSW/试验性兵器性能测试	比僚机多击破3架以上敌机
RA/获取战斗信息	起始点右侧的仓库内
LRJ84M/防卫收讯设施	我方设施损坏数量在五个以下
OKU/消除来袭部队	120秒内过关
/袭击本部设施	从地下2层换气口进入后，南侧的另一换气口内
-MANTIS/保护机密运输车	完成任务
7-DRAGON/保护机密运输车	45秒内击破所有敌机
L-MOONLIGHT/对决	60秒内完成任务
1-VIXEN/破坏ファンタジマ	完成任务
KUE/扫除残党	30秒内击破所有敌机
YH85SR/全灭抵抗势力	30秒内击破所有敌机
-CRONUS/全灭抵抗实力	完成任务

特典入手条件：在REVOLUTION DISC中，满一些特定条件即可以开启特典模式。

模式	开启条件
影像	完成率分别达到5、10、15、20、25、30、35、40（各增加一个影像）
影像	首次选取各个章节时追加
	完成率分别达到10、20、30、40、50、60、70、80、85、90、95、100
	完成各个章节后追加
纹章	以A级评价完成各个章节
视点	完成率达到100%

提供：AGOGO

GBA. 火影忍者 木叶战记

隐藏人物出现方法：

大岸本：START、下、上、下、上、右、右、左、左、右、下、SELECT。

蛇丸：SELECT、上、下、上、下、左、左、右、右、左、上、START。　　广东　曾庆强

PS2. WRC世界拉力锦标赛

在EXTRAS模式中输入以下密码，实现相应效果。

密码	效果
evopower	提高己车性能
floatylight	在REPLAY中，车辆浮空
gimmebonus	开启附加关卡
hellumald	提高领航员音量
imgoingcrazy	增加残像效果
ontheceiling	画面上下颠倒
opensesame	开启全部关卡
thatsstupid	车体消失
wibblywobbly	增加车子在水中行走时的特效

提供：LESLIE

PS2. BEATMANIA 打打打！

在SELECT画面下输入密码：TEKUMAKUMAYA-KONPARANOIAWODASHITENE，便可开启隐藏曲目"PARANOiA MAX-DiRTY MIX-"。

提供：hEiLoKiTtY

GC. SONIC MEGACOLLECTION

隐藏游戏出现方法：

◆**BLUE SPHERE：**分别进入"SONIC和KNUCKLES"与"刺猬SONIC"各20次以上。

◆**SONIC2中的KNUCKLES：**分别进入"刺猬SONIC2"与"SONIC弹珠球"各20次以上。

◆**SONIC3与KNUCKLES：**分别进入"刺猬SONIC3"与"SONIC与KNUCKLES"各20次以上。

◆**FLICKY：**记录卡中有"SONIC ADVENTURE2 BATTLE"的存档，并进入"EGGMAN博士的MEANBEAN机器"30次以上。

◆**ジウーズ：**在OPTION画面中输入：上、L、下、R、上、Z、下、L、上、R、上、Z。

◆**漫画地带：**在MANUAL画面中输入：Z、Z、Z、上、上、上、下、下、下、L、R、Z。

北京　大头丸子

GBA. 德比赛马ADVANCE

凯旋门大奖赛及德比世界杯赛出现条件。

凯旋门大奖赛：在天皇大奖赛（秋）中获胜或在国内GI取胜2次以上并拿到宝冢纪念的冠军，便可以收到参加凯旋门大奖赛的邀请。

德比世界杯赛：首先要取得凯旋门大奖赛的冠军，并在日本杯赛及2月特别赛中胜出，便可以收到邀请。

北京　朱毅

PS2. 猎头者 救赎

RAW/XPloder格式

必须码	
903401E8	0C0F115E
出现Debug菜单	
0043B848	00000001
体力不减	
201CDE88	3C054400
201CDE98	AE050038
子弹不减	
201C4C74	00000000

北京　小强

PS2. 太阁立志传5

RaW格式

必须码	
F0100208	00124B23
MAX金钱	
206D5D20	00989680
全交易品	
406D5D5C	00320001
00000063	00000000
玩家体力100	
006D5D3E	00000064
全部场所卡片	
206D5EDC	FFFFFFFF
其它的全部卡片	
206D5EE4	FFFFFFFF
206D5EE8	FFFFFFFF
除了人物卡片以外其它所有卡片	
406C8698	000C0001
FFFFFFFF	00000000
事件CG	
406C86C8	00020001
FFFFFFFF	00000000
106C86D0	0000FFFF
合战卡片（由于存放地址的关系只能对第一个新武将有效）	
406F42AC	00020001
FFFFFFFF	00000000
秘技和称号（同上只能用第一个新武将）	
407060D8	00060001
FFFFFFFF	00000000
007060F0	000000FF

新武将能力值修改

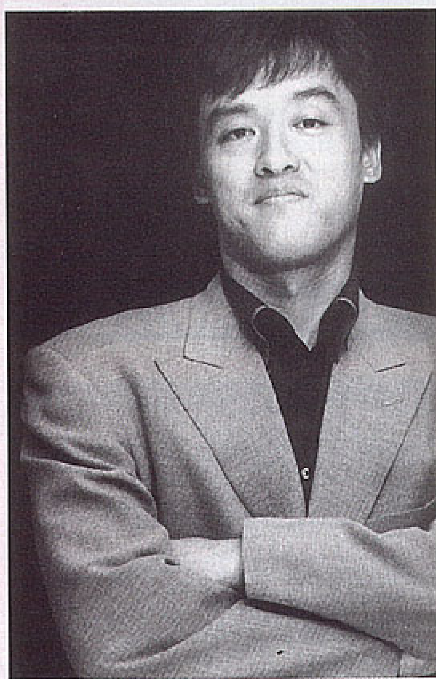
统帅	
006EC97A	00000064
武力	
006EC97B	00000064
政务	
006EC97C	00000064
智力	
006EC97D	00000064
魅力	
006EC97E	00000064
商人功勋	
006EC974	0000EA60
忍者功勋	
006EC976	0000EA60
海贼功勋	
006EC978	0000EA60

从业者传奇

游戏方程式

改变游戏乐趣，追求游戏本源

中村光一
Nakamura Kouichi



1964年8月15日，在海山环抱日本香川县丸龟市，一个小男孩出生了。那时的人们不会想到，这个小男孩几十年之后会成为在日本乃至全世界著名的游戏制作人，他的名字叫做中村光一。

中村的青少年时代与其他孩子一样，没有什么特别之处，与伙伴们在自家屋顶平台打乒乓球是他的乐趣。中村真正接触到游戏并与之结缘，还是在个人电脑开始在日本普及之后。当初给他留下最深刻印象的作品是ATARI的“撞 TAITO的“宇宙入侵者”（国内俗称“小蜜 而后者，中村更是可以拿到18万的分数！ 戏的热情没有影响到他的学习。进入高中之 中村加入了数学兴趣小组，在那里，他首 到个人电脑TRS80，从此便对电脑编程产生 厚的兴趣，并一发不可收拾。

中村的这种热情同样感染了他周围的 他们经常自己举行一些比赛，中村总是能 不错的成绩。自然而然的，拥有一台真正 己的电脑，成为中村心中的一个梦想。在上 1年级的时候，中村利用自己打工送报纸 钱购买了一台NEC-PC8001。接下来，中 台心爱的电脑开始了他生平第一次的游戏 他把自己的作品以投稿的形式送到相关的 第一次接到2万日元的稿费，对于年轻的 说是不小的鼓励。即使在现在谈到这段经 村先生仍然津津乐道：“那时候是在上课 对程序进行构思，一放学就跑回家，打开 始进行具体的操作。”中村接下来的一次大 是将KONAMI出品的射击游戏SCRAMBLE PC8001。对于这项工作，中村做了很多次 一开始的不顺利并没有让他气馁，经过近一 期的不断钻研努力，工作终于有了突破性 中村想到了使用“压缩”的办法，问题一 以解决。这次的成功为中村带来了数十万日 丰厚汇报。中村没有将这笔钱用于吃喝玩乐 是用它购买了软驱等装备，这在当时可是 人羡慕的。

在一次一次的小试取得成功之后，中村 踏入商业化游戏市场的时刻即将到来。而此 他，还是一个高中三年级的学生。出于兴趣 作两方面的考虑，中村需要更换一台性能更 电脑，他把目标定为PC9801。然而其三十 日元的售价对于一个高中生可以说是可望而 及的。怎样才能攒够购买新机器的钱呢？就 愁之际，一则广告引起了中村的注意，那便是 公司举办的首届旨在发觉游戏新人才的比 “得知一等奖奖金有100万日元，我便决定 加这个比赛试试看。”中村当时的想法非常 单和直接。然而正是这样一个再简单不过的 将当时刚满19岁的中村光一推上了众多目光 同注视的舞台中心，一跃成为当年最著名的 新人之一。中村在自己的参赛作品“ディグ グ”中，加入了许多在当时看来非常有新意的

●履历：
～1964年8月15日出生于日本香川县丸龟市。
～1984年成立自己的公司CHUNSOFT。
～1989年毕业于电器通信大学短期大学部电子工业学科。
●代表作：
～“门”（1983年发表的处女作、个人电脑用软件）、“勇者斗恶龙”系列、“恐怖惊魂夜”系列、“特鲁尼克大冒险”系列、“不可思议的迷宫”系列等。

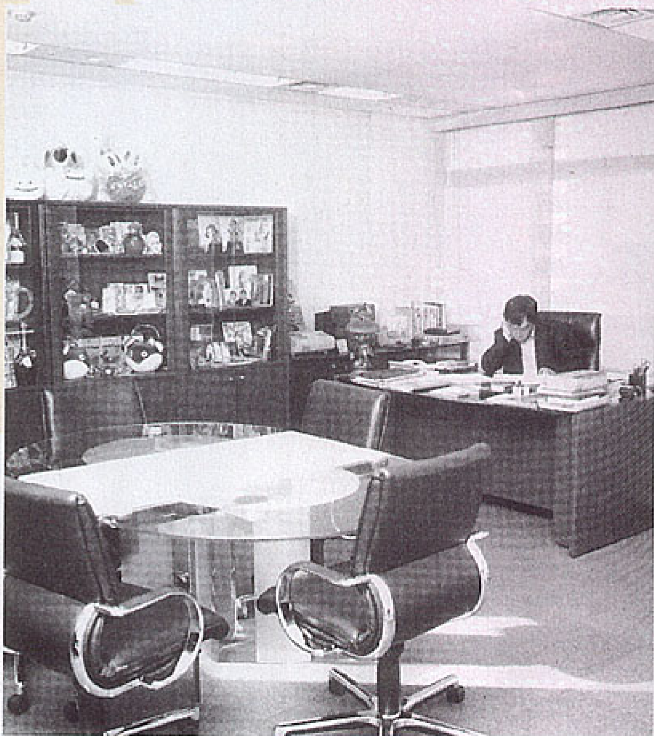
在你眼前是一个深邃的地下迷宫，里面充满了未知的怪物及无数的宝藏。在这里，你决不会两次踏上同一块土地，等待你的全部都是未知。一个小小的失误便有个能让之前一切的努力瞬间化为泡影，你会感受到绝望。再次拿起手柄，再次开始新的冒险。“这次一定不能失败”，你暗自下定决心……这或许是一些朋友在玩某款游戏时真正有过的经历，这个游戏的名字就是：“特鲁尼克大冒险”。以上的文字并不是要告诉大家这个游戏的攻



略或者秘技，它要引出的，是与这个游戏有着密切关系、年轻出色的日本游戏制作人——中村光一。

三，并成功依靠这样一款创意满点的作品夺得最优秀奖的称号。

在此之后，中村来到了东京，就读于某大学。在东京生活的日子里，中村阅读了很多诸如“公司组建方法”之类的书籍，一个美好的构想正在他的头脑中酝酿，那就是：“要创办一家属于自己的游戏软件开发公司”。84年4月的一天，还在读大学2年级的中村光一，在某公寓中一间租来的房屋内，成立了CHUNSOFT公司。就这样，他真正迈出了属于自己事业上的第一步。公司名字CHUNSOFT源于中村光一名字的汉字“中”字。尽管也许这样一位“学生老板”会让其他一些人感到羡慕，但实际上在刚开始的阶段，中村与CHUNSOFT的处境并不很好。“我住在一个再普通不过的公寓里，好在还有个小小的厕所。由于起初没有任何新作品发表，所以公司成立后的头一年里面临赤字。”已经20年，当初的往事依然历历在目，怎能不让人感慨。在85年，CHUNSOFT依靠“门”、“NEWTRON”等作品，使公司的经济状况由赤字转为黑字。同样是在85年，中村与同样著名的堀井雄二邂逅，并于第二年（1986年）联手开始制作之后拥有“日本国民RPG游戏”美誉的“勇者斗恶龙”系列的初代作品。而这，对于中村来说，也是一个重要的转折点。参与制作“勇者斗恶龙”一代，对于一个刚刚正式涉足业界不久的年轻制作人来说不能不说是一次巨大的挑战。每谈到那次令人一生难忘的制作经历，中村先生都很激动，“由于制作小组中人数比较少，所以我几乎参与了除声音策划外的所有工作。另外，掘井先生负责游戏脚本创作，鸟山明先生负责游戏人物的设定。“勇者斗恶龙”在刚发售时并没有太引起大家的注意，但之后的销售一直都还不错，最后取得了出乎我们意料之外的好成绩。”然而，这一次的成功并没有给后来的工作带来更多好的影响。在接下来“勇者斗恶龙2”的开发过程中，受到人员流动、团队内出现意见分歧等不良因素的影响，工作进程并不顺利。开发小组不得不向ENIX提出游戏延期发售的请求，而在87年投向市场的所谓成品也没能来得及进行最后的调整、测试。这对于中村来说，是留下了遗憾的一个作品。之后的几年时间里，中村参与了勇者斗恶龙系列续作的制作。在这期间，中村学到了很多东西，





也积累了大量的实际经验。这为之后他个人游戏创作及CHUNSOFT公司的壮大发展打下了很好的基础。

随着时间的推移，中村渐渐不满足于长期以来仅仅从事一个游戏的开发制作，是该做些真正自己东西的时候了。用中村自己的话来说，“比起制作续作来说，进行一些新的创作对我更有吸引力。”此时，一款基于UNIX平台开发的叫做“ROUGE”的游戏为中村带来了灵感。依照其为基础，中村在融入了自己的创意之后，一个全新的富有魅力的游戏系列诞生了，这便是“特鲁尼克大冒险”系列。这个号称是“可以玩上1000遍的RPG游戏”充分展现了中村光一的天赋与其在游戏方面所持有的独特理念。游戏以地下迷宫为舞台，每次进入时，其中的地形、敌人配置以及掉落道具都会发生随机的变化。玩家的目标就是突破重重困难，到达最下面一层迷宫。这样极具创意与特色的游戏，想必只有中村和他的CHUNSOFT才会做的出来吧。

说到中村光一，另外不能不提起一个游戏（或许应该说是一类游戏更为恰当）就是“电子版小说”，其中包括“弟切草”（1992年发售，机种SFC）、“街”（1998年发售，机种SS）以及大名鼎鼎的“恐怖惊魂夜”系列（初代94年发售，机种SFC）。这一类游戏有别于传统形式的冒险类动作游戏，它们依靠具有小说般文学色彩的文字使玩家置身于一个独特的游戏氛围之中。玩家既可以通过阅读文字在自己头脑中构筑一个略带主观色彩的空间，也可以通过游戏中穿插的大量生动鲜活的画面及音乐、音效去感受那恐怖、惊异的气氛。可以说，是中村及CHUNSOFT将这种全新的游戏形式（从某种角度出发来看，也可以称其为一种全新的小说表现形式）带到我们面前。

就这样，一步步的努力伴随一次次的成功，中村由一个对个人电脑充满兴趣的少年渐渐成长为如今这样一位努力、睿智且充满创新精神的出色游戏制作人。或许中村和他的CHUNSOFT公司带给玩家的作品并不很多，然而这些游戏，各个都是中村及CHUNSOFT所具有的一种精神的展现，这种精神就是“追寻变化的乐趣所在，探求游戏的根源与其无限的可能性”。

当今，日本游戏业呈现出些许衰退的迹象，就连一直受到日本国内玩家欢迎的RPG类游戏也出现了销量下滑的现象，这不能不让人感到担忧。在这种情势之下，中村光一没有想过要放弃自己的事业与理想。对于将来，他心中有着自己的打算：“对于CHUNSOFT来说，下一步我们将加强在通信及网络方面的注意力。”中村似乎已经感觉到，当今互联网在日本及全世界范围内正逐渐扩展普及开来，这或许与当年个人电脑的普及一样，也预示一次重大机遇即将到来。中村和CHUNSOFT决不会错过这个机会，在网络娱乐方面下大力气、开拓全新事业领域已经成为了公司下一步的工作重点。

最后让我们以中村先生自己说过的一句话来结束这篇文章：“能够通过自己的作品，使人们体会到到喜怒哀乐，这是最让我感到欣慰的一件事。”我们有理由相信，这样一个美好的想法必将成为中村及他的CHUNSOFT为热爱着他们的玩家创作出一个又一个优秀作品的原动力！





斗魂

格斗意境，往往在对局者亮面之刻，杀气为最盛。

斗者，动于手，静于心。

格斗天书

曾经言格斗必卡普恩K，如今不见了太平盛世，空有家用机上的“生龙活虎”，却再也找不回在街机上的快意。需要搓招的游戏还是一个劲儿的猛出，但能让人托着下巴把玩的游戏就实在难找了。这不CAP还是在炒卖自己的冷饭吗？某格斗四代，就算有再多爱的呼唤，但在商业面前人人平等，大概也要见鬼去了……打格斗游戏，现在不是热门，我等世俗编辑，不过是盼着爆冷罢了，没别的，您借机会再练练，我们就能粘点人气儿。



格斗天书

你一个波动，我一个脚刀，我说这就是格斗。

不敢给格斗定义，因为在我的印象里格斗太过残酷，而自己却那么见不得血肉。无论是气功化还是搏击化，格斗是两个人的事。但却不关我事……



背景原创？！红白平台果然最搞！

霸三？

FC上就有那么一款游戏敢叫“霸三”，那阿丫的D商就给你胡改，玩家也没办法。不过这游戏好像是红白上最好的格斗了哦！八位的三代？



霸三成就二维格斗最高！无错

既然少数格斗痴迷者仍旧抱死霸三，那我们自然是不得不谈，风某觉得平面格斗大致上也就进化到此了吧？自己入得不深，当然不能妄断，但在平面的文章上，卡普能水枯竭中…

SFIII 小技巧谈 空中Reset

作者 / GOUKI

“街头霸王III3rd”作为Cap的招牌格斗游戏系列的最新一作（或者说最后一作），拥有完美的系统和极高的平衡性。而它给玩家带来的，就是能够提供一个尽可能发挥个人想象才智的空间，让玩家能够充分利用系统中每一个设定来完善自己的技巧，发掘合理有效的来充实自己的战术。今天在这里要说的是，如何利用这个游戏中的"空中Reset"系统，来利局面，以及相应衍生出的一些战术和有效的套路。

当然了，首先我们要来确认一下什么叫作“空中Reset”：“Reset”字面含义可以为：重置，也就是回复到初始的状态。在一般的格斗游戏中，角色的初始状态就是（Stand）状态，可以由玩家自由操作（Free），我们把这个状态理解为基本（Basic）者说标准（Normal）状态，也就是说我们定义“Stand&Free=Normal”。简单的来说，一局开始的一瞬间，角色所处于的状态就是标准状态。

而除此之外的一切状态，如跳起（Jump），蹲下（Crouch），出招（Attack），（Rigidity），防御（Guard），受创（Damage），气绝（Stun），倒地（Down）等等。何一个格斗游戏中，只要对局没有结束，也就是双方还没有分出胜负之前，无论角色处于样的状态，当这个状态的过程结束之后，角色最终都要回到初始的状态，这一过程是由系动而且强制完成的，无论玩家如何操作，这一个过程都是必然要发生而且是不可人为干涉的。

好了，那么我们就可以理解这个名词：角色处于非标准状态结束时，一定会由系统强标准状态，这个过程我们就可以称之为“Reset”。如果说这个概念有些难理解，而英文单不那么好记忆的话，那么我们来看几个例子，角色跳起之后，无论在空做作出什么样的行最终一定要落回到地面，恢复到站立的姿态；角色被打倒躺在地上，只要还没有结束这一他就一定会再次站起来恢复到站立的姿态……而这个过程无需玩家任何操作，就会由系统完成，而且玩家无论如何操作，也不能阻止或者干涉这个状况发生。

下面才进入正题：在“SFIII3rd”这个游戏当中，我们如何有效合理地利用“空中Reset”，开发战术和衍生套路。

首先，我们要了解如何造成空中Reset，以及为什么要造成空中Reset：我们用不会造地效果的技巧攻击到对手时，对手就会进入空中Reset，恢复到站立的姿态。在画面上的表常是对手在空中翻身之后落地，这一过程中，对手不能够出招或者进行任何有效的操作（有“受身”系统的游戏中，通常受身之后可以行动，因此不列入空中Reset之列）。而在SF当中，角色被Reset之后，落地瞬间虽然可以使用必杀技进行Reversal，但是难度相对身时使用Reversal技巧要大大提高，成功率即使是高手也难以保证，同时快速的Reset

不给对手反应的时间和机会，而且相对也增大了Reversal反击的风险，所以多数情况下我们可以忽略Reversal反击的情况——对于对手而言与其冒险反击，不如面对一次多择风险更小。一言蔽之，就是空中Reset可以为自己带来更加有效的有利状况。

其次，既然造成了自己的相对有利局面，我们就要进一步采取行动以扩大战术优势，而这个优势就在于“无风险（或低风险）多择”，下面就用实际的例子进行说明。

强力打投多择的代表人物是Makoto，唐草疾风的两择威胁巨大。

情况1：版边疾风命中空中对手之后可以再次追打疾风，但是通常我们看到在日本高手对战中，通常采用HP－疾风Hold－K取消，这样一来对手就进入空中Reset，落地时Makoto已经做好了多择的准备，此时的第一选择为2LK和唐草二择（唐草距离不够时可以采用移动唐草，即LK挥空取消唐草），2LK发生快，持续稍长且是下段，对手如果采取站立防御/上中段Blocking/跳起都会被击中（跳起需要至少3Frame，无法回避有效攻击），然后取消疾风/EX下风确认使用唐草甚至直接接续SA1等等，就可以进一步扩大优势，甚至于2LK直接取消唐草，还可以对付下段Blocking成功的对手；唐草发生有持续时间，对手如果采用防御/下段防御/Blocking 都会被抓，然后HP－疾风/EX疾风/SA1完成唐草连段。同样的道理，也可以采取2HP/低空EX剑的二择：2HP下段攻击扫倒对手，低空EX剑来压制跳起的对手，都可以进入有利状态，且这两择失败也不至于造成明显不利，除非对手正确Blocking到攻击。这样一来，比起用二段疾风打Down对手，就能够获得更加有利的多择情况，减少被起身Reversal技巧的可能。由此还可以衍生出直接MP，然后根据命中与否使用确认连段或者投技；还有Leap后半段攻击，目押连段/连携下段攻击等等变化万端的多择手段。

此外常见的还有情况2：Blocking对手空中攻击之后，前Dash，对手Reset后Makoto已经在身后，除去了上述的丰富多择手段之外，加上了逆向让人更加防不胜防，而且更重要的是对于选择SA2的Makoto玩家，面对对手不轻易踏入己方半版内（唐草－HP－SA2成立需要在己方半版面才能成立）的情况，可以用这个方法绕到对面半版，争取成立SA2的强力连段。

版边多择强力型代表人物Necro，**中段，下段，普通投的三择非常强力**，而且很容易连续带入多择，更有多种空中Reset的情况。轻TornadoHook，HP，普通投和1HP后，对手都处于浮空状态，可以用LP/MP攻击对手后形成空中Reset，进一步多择。而多择通常以普通投，Leap和2LK进行，对手需要面对的压力相当巨大，此处就不一一举例多择的方式以及成功后的追打手段。

还有一些不常见的Reset手段，例如GOUKI以轻旋风脚浮空对手后，也可以LP追打，进行多择，或者以HP追打，Cancel百鬼袭使用百鬼多择，以及Hugo版边N投后LP追打多择等等，实际的例子非常多，可以说运用之妙，存乎一心。相对于以有效技巧造成较大伤害力或者打Down对手，快速Reset后的多择更加难以反应，而且如上面所说的，可以相对大大减小对手Reversal技巧的发动，对于拥有无敌起身技巧的角色，空中Reset的多择更加安定。

此外，在SFIII3rd中，被空中Reset的对手处于对通常打击技无敌的状态，但是多数的SA可以打中Reset过程中的对手，例如多数飞行道具SA如Ruy/GOUKI的SA1，还有Dudley和Urien的SA3，Necro的SA1，发动SA3后的Yun的全部必杀技，甚至于春丽的SA1/SA2等等。这样就可以形成一些原本无法成立的"伪"连段（因为此时仍然可以以空中Blocking来化解SA的追打）。常见的例子有对空迎击成立后，发动SA作为追打，这一方面是利用了SA可以追打Reset后的对手，另一方面，对手被攻击后，空中Reset的动作会造成落地时间的延



霸三的华美，并不是表现在平面上，系统上个人以为是大空间更立体的战斗。

后，迎击的一方能够先落地，从而有使用SA追打的余裕。常见的例子有Dudley以JHP劫击到空中的对手之后，可以用Ducking－SA3来追打处于Reset过程中，还没有落地的对手，或者用地面2HP对空成功后也可以如法炮制，这样一来就大大提高了对空迎击的效率，可以同样运用的例子还有Ryu/GOUKI，以及Necro的SA1，还有Yun在空中HP截击对手后，落地立刻发动幻影阵，然后以绝招步法攻击空中Reset的对手形成幻影阵连段，甚至于使用SA1的春丽也有这样的追打方式（当然这可能很少见……）。另一类则是以浮空攻击后，Reset对手，再以SA作为追打的部分，如Necro版边的连段重TornadoHook－4HP－1HP－LP－（对手空中Reset）－SA1，以及Dudley版边EXMachineGunBlow/2HK后－JHP－落地（对手空中Reset）－SA1（末段）－EXUpperCut（1hit）－重UpperCut，当然，还有最最著名的Makoto"二段爆土佐波碎"：土佐波碎后HJC－中剑或小剑－落地Dash－LP/MP（对手空中Reset）－爆土佐波碎，这个连段如果对手一旦没有Blocking成功，那么面对的就是必定气绝的下场，也就是死路一条了。当然，还有一些不很常见或说价值不高的例子，如Urien版边附近2HP－中/重Chariot Tackle－EXChariot Tackle－MP－EXSA3，RyuHP－EX上段足刀蹴－LP（对手空中Reset）－SA1甚至于Chunli SA2－HJC－SA2（最多3hits）这样的高难度而无什么实际意义的技巧。此处特别要提到的是，空中Reset过程中被SA追打，攻击修正相当于连续技命中，也就是说实际伤害力要小于直接攻击。当然，如果对手的体力所余不多而有刚好有足够的气量发动SA，完全可以把这种技巧当作终结对手的手段。特别是飞射型飞行道具作为追打，即使对手在空中Blocking成功，也会造成不利（己方硬直先解除），而面对继续被动的局面。

SA追打空中Reset的技巧不仅仅是作为一种伪连段存在，从某种意义上讲，更是将多择提前到了对手空中Reset的过程中而不是落地之后，例如上面的"二段爆土佐波碎"中，Makoto可以在LP/MP后选择Dash，进入我们举过的逆向落地多择情形中，如果对手预测二段土佐的话而输入了Blocking的指令而落空，那么落地的逆多择简直就根本没有时间反应而使得成功率大大提高。

综上所述，空中Reset的应用和衍生套路，往往可以起到奇兵的效果，乃至于一发逆转的可怕效果，如果能够善加利用，可以使玩家的战术大大丰富，同时也兼具更高的观赏性和技巧性。以上均为笔者长期以来积累的小小经验，疏漏错误之处在所难免，希望各位读者不吝指正，如果能够从中吸取到一些有用的东西的话，那么就再好不过了。



虽然说格斗并不能全等于街坊游戏馆，但那里可以找到真实的对战感。

我就说，那么好玩的东西就发展不起来。街坊游戏始终属于街坊，在那台子前拍格斗抡方向盘的感觉在家中是找不到的。一直倾慕于CAP的“铁血战士”，利用XBOX的模拟器倒是可以打一打，但那毕竟没有蹲在机台前的感觉和魄力，多了也甭提，“平台化特色”是必须面对的。另，街坊游戏平面是特色。

我看开街坊游戏的店面就要勇于面对机台坏损，那玩 OUTRUN2 的老兄怎么就那么使劲呢？

“格斗天书”即将开办“私立格斗学园”，您对格斗有任何不理解或想了解的内容我们统统给您解释，快来参加本栏目更多的精彩互动内容，来信交流格斗技巧，彻底发扬中华武魂！

作者 / deeeeper

罪恶工具XX

Bridget攻略

※专用术语、缩写请参照上一期的GGXX系统介绍，以下是超缩略版。

●F：也称为帧，游戏中最小的时间单位，1F=1/60秒 ●TG 能量 ●GC：像P>K>S这样的普通技取消普通技 ●FD： 对防御，[方向后要素+D以外任意两键] ●JC：跳跃 ●RC：同时按下D以外的任意三键，可取消飞行道具以外 数硬直(如果招数落空则不能取消) ●FRC：在特定招数的 时机同时按下D以外的任意三键，可取消此招硬直，难度 ●CH：Counter Hit

※Bridget的HS键被用作对YOYO(溜溜球)的特殊操作，所 没有HS系普通技(投技正常) ※YOYO技：使用HS键的 技、觉醒必杀技 ※[发生7F(11F)]的意思是第7F判定发生 第11F判定达到先端(最远处)

日本人气第一，连传统系统都要颠覆的独特设计，适应必须





格斗传统，少有人敢去颠覆。虽然现在很多厂商并不屑去费力气苦心钻研如何推动平面格斗游戏的发展，但仅有的几家还是足够一小众热血铁杆欣慰了。格斗游戏，出身平面，因此近两期在内容的挑选上我们也是先以平面格斗游戏为主，而时下还算火热的三维游戏，也将是我们今后继续钻研的重点，比如那个被许多玩家捧为“花瓶”游戏的“死或生”，最新的在线“终极版”即将发售，显然本栏目是不能错过的。值得注意的是最近SNK在某流行主机上的动作非常频繁，大量格斗游戏和街坊向的作品先后登陆家用机平台，让编者非常意外。一来不晓得是什么动力让厂商如此继续卖命的进行游戏的移植作业和开发，另一方面这些游戏的销售量大概还不抵厂商在杂志上投的广告费用，这一来二去的，厂商葫芦里究竟卖得啥药，就着实有点令人纳闷了。某厂商前年即宣布的掌机横版射击游戏前几天终于决定了发售日期，不明白为什么这个掌机游戏如此难产，相反家用机游戏倒是出得甥快，看来重视程度不够才是厂商的问题所在。卖不好赖不得别人。

主要普通技、特殊技

站P

■ 数据：攻击等级1/伤害值12/发生6F/持续2F/硬直差-3F/伤害值修正90%/可JC

■ 解说：可连打取消，多用于调整与对手距离

站K

■ 数据：攻击等级3/伤害值22/发生6F/持续5F/硬直差-2F/可JC

■ 解说：出招快且没有伤害值修正，多作为GC起始技或连续技的中介

近S

■ 数据：攻击等级4/伤害值22×2/发生7F/持续2F+(10F)+2F/硬直差+3F/可JC

■ 解说：2段技，攻击等级高，命中后大多数情况下可接KSMH来发动起身压制

硬直差+3F，可以用[近S>No Cancel 斜下P]打对手乱动。注意如果距离远的话可能会落空。

远S

■ 数据：攻击等级3/伤害值34/发生7F(11F)/持续6F/硬直差-10F/不可JC

■ 解说：主力牵制技，破绽较大，通常和→YOYO设置、KSMH>(最速)停止(打对手乱动)配合使用

中距离命中时可接扫脚，近距离可接→S(对方站姿限定)。

蹲P

■ 数据：攻击等级1/伤害值8/发生7F/持续4F/硬直差+3F/伤害值修正80%/不可JC

■ 解说：可连打取消，牵制中常用于阻止对手靠近命中的话可以连打几下调整距离后接扫脚或远S

蹲K

■ 数据：攻击等级1/伤害值12/发生5F/持续3F/硬直差+1F/伤害值修正70%/不可JC/1～11F低姿势

■ 解说：主要下段技和GC起始技

1～11F姿势低可以避过部分打点高的技(例如Ky的Stun Edge)。特殊GC：蹲K>蹲P

蹲S

■ 数据：攻击等级3/伤害值30/发生10F/持续12F/硬直差-10F/可JC/14～19F脚下无敌

■ 解说：出招较慢，但攻击范围广，持续时间长，可用于中距离封住

特殊GC：蹲S>蹲K

扫脚(蹲D)

■ 数据：攻击等级4/伤害值32/发生7F/持 硬直差-7F/不可JC/7-16F脚下无敌/可FRC

■ 解说：有一定脚下无敌，但由于姿势较 其他角色的扫脚那样能躲过上段技。可单 接在蹲P、远S等之后

缺点是之后不能接YOYO技(但可接其它必杀 醒必杀技)，另外被防住以后有一定破绽，可接 (最速)停止。FRC时机是Hit Stop结束后的 距离)或攻击判定发生的瞬间(0距离，远距离)。

→P

■ 数据：攻击等级3/伤害值30/发生11F/持 硬直差-6F/不可JC/1～2F、13～14F上半身 3～12F膝上无敌

■ 解说：主要对空技，纵向判定范围大， 空对手的话可接[→S>JC～]的空中连续技

如果CH高空对手(直接接→S打不到的高度) 要等→P硬直结束以后再[→S>JC～]。

↘P

■ 数据：攻击等级3/伤害值24/发生7F/持 硬直差-5F/不可JC/CH诱发摇晃(最大39F)/1 下半身无敌

■ 解说：独立于GC之外的特殊技。可用于 手的下段攻击，或用来打对方乱出招造成CH 注意在极近距离被防住的话破绽较大。

→K

■ 数据：攻击等级3/伤害值20×2/发生17F/ 3F(3F)3F/硬直差-4F/不可JC/9～16F脚下无 23～34F低姿势

■ 解说：主要中段技，多择中的主要武器。 接在蹲P、蹲K、站K之后

缺点是不能取消，如果不配合YOYO技或 话就算命中之后也无法继续追打(而且会 干不利)。

→S

■ 数据：攻击等级4/伤害值46/发生9F(12F)/ 5F/硬直差-14F/可JC/CH引起墙壁反弹

■ 解说：在所有通常技中距离最远、攻击力最高，可在远距离钳制对手的行动(Venom的球生成、Testament的HITOMI等等)
同时也是对空连续技的主要中介。

JP

■ 数据：攻击等级1/伤害值16/发生6F/持续4F/硬直差——/不可JC
■ 解说：可连打取消，本方先起跳时可以用来防止对方后起跳对空，也多用于连续技中的调整

JK

■ 数据：攻击等级2/伤害值20/发生6F/持续8F/硬直差——/可JC
■ 数据：标准的JK，可JC，缺点是后面不能接J↓S

JS

■ 数据：攻击等级3/伤害值32/发生10F(13F)/持续F/硬直差——/不可JC
■ 解说：所有J攻击中距离最远，空中远距离牵制连续技用

J↓S

■ 数据：攻击等级3/伤害值35/发生10F/持续6F/硬直差——/可JC/CH诱发摇晃(最大39F)
■ 解说：可JC(重要)，是空中连续技的重要中介也是Bridget的主要空对地技，且有逆向判定，CH可诱发摇晃

JD

■ 数据：攻击等级2/伤害值16×3/发生15F/持续6F/硬直差——/不可JC
■ 解说：可在对方头顶使出混淆对手防御方向，意义不大，且落地后有硬直

Dust

■ 数据：攻击等级3/伤害值17/发生28F/持续6F/硬直差-16F
■ 解说：性能较差，动作也容易被识破，好在被对手防住的话可接YOYO技减少破绽

DAA

■ 数据：攻击等级3/伤害值——/发生11F/持续/硬直差-6F/1~12F无敌，13~14上半身无敌，~16对投无敌/伤害值修正50%
■ 解说：注意如果对方姿势低的话会在攻击判定低位前被打掉(如Eddie的齿轮)
后可接YOYO技

地面投

■ 数据：伤害值48/有效距离45dot
■ 解说：投后有利时间少，与对手距离极近
由于HS键的特殊作用无法使用打击附加投或FD加投。(熊套圈、Rolling移动以外的YOYO技发动中可以按住方向&连按HS无责任投)。另外可RC，基本无有效用途。

空中投

■ 数据：伤害值55/有效距离110dot
■ 解说：比地面投实用得多
由于无法使用FD附加失败时破绽较大。

文章未完待续



画风奇异，出道即以剑走偏锋之势吸引大量追者的罪工，今得以彻底火爆，并位处于平面格斗的一哥位置。这样的说法或许令部分玩家难以接受，不过事实归事实，论吃币能力，罪工当今难有游戏能出其右。这样的热潮究竟能够持续多久，制作者还能将本系列游戏进化到一个什么样的程度，这倒是值得我们帮忙关注的问题。欢迎广大读者就今后格斗游戏发展的话题给本栏目来信。
在上期，本栏目就以罪工和霸三为开启，今期照旧，希望不至招大家反感，下期重点挖掘些新的东西出来，即使是冷门的游戏也不妨翻出来给大家亮亮，专业不专业的，那不重要，同是格斗道，何必相较高。希望有机会也能通过电击影像一道将格斗游戏的精彩一面展现出来。都说游戏没劲，那咱们就来找劲！

格斗天书 其实代表了一种精神

古有霸三，今有罪工，平面格斗游戏的发展有了接班人，但是否所有玩家都能够接受现正火爆的罪工，则还有待近一步的考察研究。我们认为，格斗游戏是不应该没落的游戏类型，因为她正符合人类争强好胜、嗜血成性的真实性情，尽管那种调调被许多人否认并坚称原始，或许莫敢面对也是其中缘由之一吧。格斗游戏本身可以不冷静，虽然我们在游戏中宣扬的并不是暴力也不是罪恶，但能够在格斗游戏中真正冷静下来的人，大概我们恭维的称其为killer并不为过吧。格斗游戏应该是严肃的，我不反对在格斗游戏中寻找娱乐，比如那些打起来很好看，也很花哨的游戏，就满足了绝大部分人的需求，这样作品必须存在。但那不是“格斗家”的游戏，也少了格斗游戏本应提倡的精神——格斗魂。天书难读，识者无敌。有机会，我们还很有必要为那些浮躁的格斗进行一些研究，飨于众多“打手”。

敲醒潜藏于自己体内的格斗图腾

当今三维格斗游戏四虎，VF/TK/SC/DOA，这些是公认已成大气的作品，这些游戏我们谈的很多，时间久了大概就认为世间只有这些才是正经游戏。眼界可宽，其他的格斗游戏同样是我们应该关注的，比如那个可以变虎变鼠的游戏“血腥咆哮”就是全机种致霸的一款，编辑部有几位还特别对这系列游戏敢兴趣的家伙。同样值得注意的还有美式游戏，比如传统系列“龙争虎斗”（真人快打）就其实是一款还算值得打一打的作品。如此看来，本栏目的内容还真是大有可为，今后在格斗游戏研究方面势必要给大家带来更多趋于二线的作品，一起关注格斗游戏的发展路途。另外，风某以为搏击游戏也应该算在格斗游戏类型当中，而不应安于SPG，不知道有几位读者同意。非常遗憾的是,在国外,FTG游戏类型已不存在,所有拳打脚踢的游戏全算到了ACT里,真是彻底的节省了脑力。却让我等莫名不已。格斗也兴简约主义?



太极八卦莲花掌 看我格斗最传人

格斗天书栏目开办，问题很多，期待很多，但我们希望“来信很多”，这样才能够把本栏目制作得越加精彩。凡与格斗有关的话题，本栏目统统欢迎，格斗游戏的攻略、研究、热门秘技、街机内容等等，还有很多是编者没有想到的，如果你有任何想法都可以给本栏目来信，把栏目内容充实开来，再度将格斗魂发扬光大。格斗游戏，强调竞技，强调参与，编者热盼各位来信交流。





WORLD SOCCER

Winning Eleven 8

世界足球 胜利十一人8

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.8.5
	类型：SPG	价格：7329日元	其他：——

■文/完全实况攻略组 NO.23 编排/

《WE8》全球场介绍

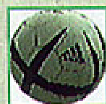
注：拉松达球场需要在WE-SHOP中花2000 WEN购买"新スタジアム"选项

球场日文名字	球场中文名文字	球场英名字	所在国家/地方	所属球队主场
练习场	/	/	/	/
ロンバルディア・コロシアム	圣西罗球场	San Siro	意大利/米兰	AC米兰/国际米兰
カタルーニャ・スタジアム	坎帕诺球场	Nou Camp	西班牙/巴塞罗纳	巴塞罗纳
ノースイースト・スタジアム	海布利公园球场	Highbury Stadium	英格兰/伦敦	阿森纳
オレンジ・アリーナ	阿雷纳球场	Amsterdam ArenA	荷兰/阿姆斯特丹	阿贾克斯
バイエルン・スタジアム	奥林匹克体育场	Olympiastadion	德国/慕尼黑	拜仁慕尼黑/慕尼黑1860
モナコ・スタジアム	路易斯二世球场	Stade Louis II	法国/摩纳哥	摩纳哥
トラッド・ブリック	老特拉福德球场	Old Trafford	英格兰/曼彻斯特	曼联
ナコーン・ラーチャシーマ	综合体育馆主广场	Busan Asiad Main Stadium	韩国/汉城，釜山	釜山偶像（Busan I. Cons）
エスタディオ・グランチャコ	博姆博内拉球场	La Bombonera	阿根廷/布宜诺斯艾利斯	博卡青年
クイト・クアナバリ	布隆方登橄榄球场	Bloemfontein Rugby Stadium	南非/布隆方登	Bloemfontein Celtic
アメリゴ・アトランティス	吉安茨体育场	Giants Studium	美国/新泽西	纽约大都会(New York Metrostars)
オールド・レディー・スタジアム	德尔・阿尔卑球场	Stadio Delle Alpi	意大利/都灵	尤文图斯
セザル・スタジアム	奥林匹克体育场	Stadio Olympico	意大利/罗马	罗马/拉齐奥
エミリア・スタジアム	恩尼奥・塔迪尼球场	Stadio Ennio Tardini	意大利/帕尔马	帕尔马
ブルー・ブリッジ・スタジアム	斯坦福桥球场	Stamford Bridge	英国/伦敦	切尔西
レッド・コードロン	安菲尔德球场	Anfield Road	英国/利物浦	利物浦
ルーテシア・パーク	王子公园球场	Parc des Princes	法国/巴黎	巴黎圣日尔曼
マッシリア・スタジアム	维洛德罗姆球场	Stade Velodrome	法国/马赛	马赛
ボルシア・シュタディオン	威斯特法伦球场	Westfalenstadion	德国/多特蒙德	多特蒙德
ストックホルム・アレナ	拉松达球场	Rasunda stadium	瑞典/斯德哥尔摩	AIK苏纳（AIK Solna）
マグパイ・パーク	圣詹姆斯公园球场	St James Park	英格兰/纽卡斯尔	纽卡斯尔
ロッテルダム・スタディオン	德奎普球场	Stadion De Kuip	荷兰/鹿特丹	费耶诺德
カンジ・ドーム	扎幌圆顶体育场	Sapporo Dome	日本/札幌	无
ディエトロモンティ・スタジアム	茨城鹿岛足球场	Kashima Soccer Stadium	日本/茨城县鹿岛市	鹿岛鹿角
ポートフェリオ	横滨国际竞技体育场	International stadium Yokohama	日本/横滨	横滨水手（Yokohama Marinos）
クイーンズランド・パーク	大阪长居体育场	Nagai stadium	日本/大阪	大阪樱花（Gamba Osaka）
ナコーン・ラーチャシーマ	东京国立竞技场	Tokyo Kasumigaoka national stadium	日本/东京	FC东京（FC Tokyo）

在WE-SHOP中只要花100 WEN买下"スタジアム鉴赏"部件，便可在OPTION中的"シュージアム"→"スタジアム鉴赏"欣赏20多个比赛场地。

《WE8》全比赛用球介绍

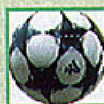
在WE-SHOP中花3000 WEN买下"ボールタイプ"部件，便可在比赛前的"环境设置"的"ボールタイプ"选项中选择以下介绍的共7款的足球。



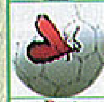
ROTEIRO：航海日志，2004葡萄牙欧洲国家杯官方指定比赛用球。



PELIAS：游戏默认的足球，2004雅典奥运足球赛官方指定用球。



FINALE：欧洲球会冠军联赛的官方指定比赛用球。



SY1：以维耶里和马尔蒂尼为代言人的时装系列牌子"甜蜜岁月"（Sweet Years）的英文简写而命名的比赛用球。



SY2：同上。

Classic：经典的黑白相间足球。	
Plain：没有任何图案的全白色足球。	

《WE8》全球员容姿数据对应资料

由于KONAMI未能取得一些国家的足协授权，故游戏中这些球员均以“假面”示人，当中最著名的当数德国和荷兰的国家队球员。那么要恢复这些球员的真实容貌，我们应如何操作呢？

方法很简单：进入EDIT模式里，在“选手编集”选取相应的球员，选定“容姿”选项后，打开“ヘシ……”即可为游戏里一些貌不符实的球员整容。

ニキソカテー 1 （皮肤 1）

フキイスラー数据	球员名称
1	Claudio Lopez
2	Kily Gonzales
3	Crespo
4	Aimar
5	Javier Zanetti
6	Samuel
7	Castroman
8	Saviola
9	Simeone
10	Almeyda
11	Cambiasso
12	Placente
13	Redondo
14	Ayala
15	Cavallero
16	Solari
17	Kewell
18	Viduka
19	Buffel
20	Sonck Belgio
21	Juninho Paulista
22	Cesar
23	Edmilson
24	Juninho Pernambucano
25	Nedved
26	Poborsky
27	Koller
28	Rosicky
29	Hamann
30	Heinrich
31	Kahn
32	Scholl
33	Ballack
34	Deisler
35	Bierhoff
36	Jeremies
37	Jancker
38	Neuville
39	Klose
40	Metzelder
41	Ramelow
42	Babbel
43	Bierofka
44	Hans-Joerg Butt
45	Schneider
46	Lehmann
47	Kehl
48	Worns
49	Ricken
50	Rau
51	Sand
52	Laursen
53	Tomasson
54	Helveg
55	Owen
56	Beckham
57	Scholes
58	Sheringham
59	McManaman
60	Seaman

フキイスラー数据	球员名称
61	Smith
62	Shearer
63	Gerrard
64	Mills
65	Fowler
66	Nicky Butt
67	Barmby
68	Gary Neville
69	Philip Neville
70	Rooney
71	Keown
72	Murphy
73	Southgate
74	Joe Cole
75	Terry
76	Lampard
77	Bridge
78	Hargreaves
79	Raul
80	Luis Enrique
81	Hierro
82	Mendieta
83	Guardiola
84	Helguera
85	Xavi
86	Morientes
87	Casillas
88	Tristan
89	Guti
90	Canizares
91	Valeron
92	Salgado
93	Baraja
94	Curro Torres
95	Gabri
96	Gerard
97	Victor
98	Vicente
99	Joaquin
100	Puyol
101	David Navarro
102	Portillo
103	Litmanen
104	Hyypia
105	Zidane
106	Leboeuf
107	Barthez
108	Petit
109	Lizarazu
110	Pires
111	Candela
112	Blanc
113	Cygan
114	Mexes
115	Robert
116	Sagnol
117	Giuly
118	Madouni
119	Kaladze
120	Tudor

フキイスラー数据	球员名称
121	Biscan
122	Simic
123	Prso
124	Roy Keane
125	Robbie Keane
126	Harte
127	Duff
128	O'Shea
129	Del Piero
130	Pessotto
131	Vieri
132	Cassano
133	Totti
134	Maldini
135	Coco
136	Materazzi
137	Zola
138	Delvecchio
139	Iuliano
140	Montella
141	Filippo Inzaghi
142	Cannavaro
143	Nesta
144	Buffon
145	Ambrosini
146	Albertini
147	Toldo
148	Fiore
149	Zambrotta
150	Gattuso
151	Ferrara
152	Tommasi
153	Di Biagio
154	Conte
155	Costacurta
156	Morfeo
157	Pirlo
158	Tacchinardi
159	Cristiano Zanetti
160	Cudicini
161	Doni
162	Legrottaglie
163	Miccoli
164	Simone Inzaghi

フキイスラー数据	球员名称
165	Van Der Sar
166	Stam
167	Cocu
168	Overmars
169	De Boer
170	Bergkamp
171	Van Nistelrooy
172	Makaay
173	Bosvelt
174	Van Bommel
175	Robben
176	Van Der Meyde
177	Van Der Vaart
178	Van Persie
179	Sneijder
180	Solskjaer
181	Dudek
182	Figo
183	Fernando Couto
184	Rui Costa
185	Sergio Conceicao
186	Pauleta
187	Mutu
188	Chivu
189	Karpin
190	Mostovoi
191	Ljungberg
192	Ibrahimovic
193	Nihat
194	Shevchenko
195	Montero
196	Forlan
197	O'Brian
198	McBride
199	Reyna
200	Giggs
201	Bellamy
202	Mihajlovic
203	Milosevic
204	Mijatovic
205	Kezman
206	Kovacevic
207	Stankovic

金球评价

本期最佳进球：突然死亡

◆1：维埃拉变向盘球突破斯科尔斯的防守。◆2-3：见齐达内极富进攻意识的向前走位，并且其身旁没人看管，便立刻长传中路无防守球员的一片地带。◆4：两名防守中卫特里和坎贝尔见形势不妙，便转身回追皮球落点附近。◆5：此图可见攻击性数值更高的特雷泽盖趁无人看管之时快速斜插上跑位，而齐达内也心领神会，突然急停留下空档给队友以完成这波进攻。实际上，齐达内在这个战术架构中只是作为一个幌子般的角色。◆6-7：最后特雷泽盖也不负众望，一记动作优美且难度极高的凌空卧射，使门将只有俯首称臣的份。

《WE8》对游戏系统的修正造就了上面这个华丽而不失战术底蕴的进球。本作长传的准确度提升使我们能打出比其前作更富侵略性的纵深传递，而球员更鲜明更具智慧的跑位前插意识使现实中更多样化的战术能在游戏中得以实现。从上面的图片中，我们也清晰可见游戏对球员AI的跑位设定，这就是在皮球落点附近如有同队的两名球员，攻击性相对较高的一人会更积极地跑位控球，相反攻击性较低的球员会让出空位以便让队友顺利得球。上面维埃拉那脚传透力极强的传球便是基于这个设定而最终达成。

MARKET WIND VANE 市场风标

价格最速报

9/3 ▼ 9/18

由于游戏零售店鱼龙混杂，很难保证其广告可信度，因此本刊停止刊登专卖店邮购信息。同时，为了方便各位玩家在购买主机和周边时有一个相对客观的价格参考，特推出“市场风标”栏目。相信最近大家最关心的就是SP的降价问题，这次大象为我们带来了关于此事的详细资料。

责编/北斗

本价格参考有效期，暂时截止到2004年9月30日。

大象走走看

要买美版机的赶紧动手！性价比今后将彻底没有优势—50001型PS2价格怕是以后只会上涨，难得下跌了。



综述 马上就是“十一黄金周”了，跟外出旅游的人成倍增加和人们一定出手阔绰一些一样，“黄金周”时间段游戏圈子里的硬件价格也会随着消费热潮的到来而有所升温。肯定有不少朋友是憋足了一笔银子，准备在“十一”期间好好爽一把。购买欲望的强烈自然是涨价的一个重要因素，另外临近大假，卖游戏人也想休息啊，提高的价格，也算是他们慰劳自己的一个方式吧--毕竟我们现在是没有官方控制价格体系来作保障哦，各位要想在十一期间购买，就多掏点慰劳银子吧。

所以本期综述给你提醒的关键呢，就是如果你有可能的话，就尽可能躲开放假时间购买主机，既可以避免购机人较多而导致的长时间等待，也可以少花上一点钱，买到更多实惠。



焦点

掌机格局风云突变，GBASP跌价属实，亚太地区，中国玩家购买SP价格最低。

本来PS2一直都是国内游戏硬件销售里执掌风云走向的主力，但现在的风头的确是被GBASP夺去了大半。国际价格下调当然会影响到国内SP的销售价格，而且这种影响已经开始显现。

目前日本SP标准零售价从12500日元跌到为9800日元，折合成人民币大约是从940元降到了742元，降幅大约为25%。



虽然价格降低幅度很大，但熟悉价格的朋友不难看出，即使是降落后的价格，仅比前段时间国内SP普通价格便宜了40元。这是为何呢？难道小卖店一直是赔本卖吆喝，或者有特殊的进货渠道，可以拿到更低的官方批发价么？

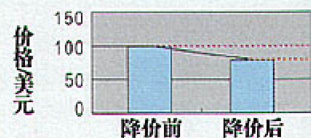
其实道理很简单，目前国内不论美版SP还是日版SP，进货渠道“可能”是一样的，因此价格上完全是按照美国标准制定的。按照汇率算来，美版机降价前99美元的价格，正好与国内降价前800元左右的定价一致，而目前美版SP价格降到多少了呢？



目前，美国雅玛逊购物网站上普通版GBASP的标准价格是—79.88美元。

79.88美元折合成人民币大约是660元，这大约就是中国地区SP销售价格的参考底线。

当然，由于官方正式降价才刚刚开始，由于积货的原因，国内无论批发还是零售价格还不可能迅速降低，加上以前SP价格销售其实已经很低（原先美国地区GBASP标准零售价是99美元，折合人民币大约810元），因此还不可能按照美版SP降价幅度--20%的比率来换算国内价格。



目前国内SP正统卖店零售价，按照上期大象给各位提供的计算依据，应该可以算出...大约是在720元左右（看你眼力是否够毒，能找到一些关键性的数据吧），而目前国内SP零售价也确实从9月6日开始，经过780、750和740元几个价格后，迅速停留在了720元这个价位上，直到我们截稿前夕，这个价格依旧比较坚挺，加上考虑即将要到来的“国庆”购物潮，看来720元的价格很有可能要维持将近一个月左右。随后应该会有进一步的降落，直到与美版目前标准零售价格接近的程度。



大象自娱自乐的就事论事

SP降价虽然很突然，但也算是在意料之中。目前比较普遍的看法，是任天堂为了给即将在年底推出的DS在价格上让路。大象没有足够的理论依据驳这个观点，姑且表示认同，但个人思量，觉得事情一定不止这么简单——可以排除SP本身目前销售遇到一定阻碍，需要降价来拓展销路的猜想呢？

不过有一条我们可以看到，SP的降价的确给玩家，特别是低年龄玩家创造实惠，而且给老型GBA再度造成严重威胁。尤其对行货GBA来说，水货的降价将会有比较大的影响。只需要在GBA价格基础上加不到150元，就可以买SP的诱惑，使得一些手头不太宽裕的核心玩家自然会持币待望。好在神游目前正在积极拓展非玩家销售渠道，而且玩家影响力在国内尚小，所以暂时没有降价的打算。

但愿中国的LU市场，能被神游公司彻底打开！！至少我觉得，神游公司工作人员对此依旧信心十足——毕竟有信心，才有希望！

敏感话题第二步：有关SP翻新的消息



上期大象大言不惭的夸下海口，说要在本期跟各位聊聊这水货造假的内幕，谁知世界不是那么好闯的！大象四处走了走，鼻子上碰了不少灰，也没打听出多少造假内幕，看来功夫不下到一定程度，还真是会"负有心人"啊！

不过迎合着SP降价的消息，我还是打听到了一点有关SP翻新机的信息，在此提醒各位一下。

所谓翻新机大家也都明白是怎么回事，就是将二手或老旧的SP主机拿来，换上国内制作的主机外壳，使外观焕然一新。其实任天堂老东家还是很厚道的，GBA主机不但性能不错，而且非常结实耐用，一般情况下可以用上几年都不会出现问题（除屏幕问题）。因此，GBA的皮实成了仿冒的重点。二手收购的SP换上一个全新外壳，不仔细辨别就如同全新主机一样。现在有很多地方都有生产"仿制SP外壳"，并且提供批发服务，据说批发外壳时还会连同仿冒充电器一同送货，加上机器鲜有问题出现，于是仿冒机就出来了。

现在一些信誉上佳的卖店已经明码实价地将这些"翻新SP"标上较低的价格出售，价格大约在660元上下，然而某些"黑店"则会利用购买者分辨能力不强的弱点，将翻新机浑水摸鱼，大家一定要小心！

下期敏感预报：

本期大象将"走走看"的注意力都放在了"焦点"问题上，因此对"打假"的内容有所忽略，所以没能给各位带上一些货真价实的东西，在此真是深表遗憾。不过既然距离行货游戏机占领市场还有很长的路要走，那么打假之心也是不能松懈，大象不管碰多少灰，还是会为大家继续奔走于各家游戏店，找来一线爆料的。

主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
PS2 39001	1480	1480	1480	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
PS2 50000	1570	1570	1550	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
PS2 50001	1540	1530	1500	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
PS2 50006	1540	1530	1520	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
PS2 50007	1440	1450	1430	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
PS2 50009行货	1988	1988	1988	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
PS2 55006GT4限定版	1550	1560	1540	陶瓷白主机标准配置(无游戏)
PS2手柄	160	160	160	黑色
PS2行货手柄	200	200	200	银色
EYETOY套装/摄像头	410/270	415/275	400/270	专用摄像头＋EYETOY・PLAY
PS2记忆卡	140	140	140	8M
PS2行货记忆卡	170	170	170	8M
PS2限定记忆卡(生化)	155	155	155	机战MX、GT4、随身玩伴、索尼克、太鼓达人、大众高尔夫4、狂野冒险F、高达Z号
PS2分量(行货/组装)	190/15	190/15	190/15	——
PS2 S端子线(行货/组装)	210/15	210/15	210/15	——
PS2 D端子线	240	250	245	——
PS2四分插(行货/组装)	120/35	120/35	120/35	——
PS2专用摇杆	120	150	125	——
GT FORCE	1480	1520	1530	——
XBOX港版	1560	1560	1530	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
XBOX水晶版	1780	1780	1760	水晶主机＋水晶手柄2只＋AV线＋电源线
XBOX绿光限定版套装	1760	1760	1750	限定主机标准配置（手柄X2）＋XBOX LIVE通讯套装＋机甲先锋＋MOTO GP2
XBOX手柄(原装/组装)	240/125	250/130	230/125	——
XBOX记忆卡	150	160	150	——
XBOX连机线	150	165	145	——
XBOX S线(原装/组装)	150/15	155/15	150/15	——
XBOX分量端子(原装/组装)	220/20	235/20	210/20	——
GC日版	1400	1420	1400	主机＋手柄1只＋电源线+GBP
GC美版	980	990	980	主机＋手柄1只＋电源线
GC合金装备限定版	2400	2250	2350	限定主机标准配置＋合金TS＋合金1代复刻
GC限定版(夏亚、FFCC、神乐)	2100	2150	2150	限定主机标准配置＋游戏
GC手柄	160	165	155	——
GC无线手柄	340	350	355	——
GC记忆卡（251格）	150	150	150	——
GC限定记忆卡	160	180	155	梦幻之星

	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
→	GC－GBA连接线	80	75	80	——
→	GBP	360	365	360	——
→	GC分量线(原装/组装)	210/25	220/25	215/25	——
→	GBA/行货	520/570	515/575	520/570	——
↓	GBASP日版	730	730	720	GBASP＋电池
↓	GBASP美版	720	730	720	GBASP＋电池
↓	SP FC版	1000	1020	1000	限定版GBASP＋电池
→	SP专用充电电池包	55	55	52	——
→	GBA超级记忆棒	49	49	49	4M
→	XG2(128/256M)	295/405	310/415	305/400	烧录器＋烧录卡＋连接线
→	EZ2(256/512M)	550/850	555/855	555/855	烧录器＋烧录卡＋连接线
→	EZFA	550	550	540	烧录器＋烧录卡＋连接线
→	GBALINK(128/256M)	340/450	335/450	340/440	烧录器＋烧录卡＋连接线
→	EWIN(256M)	540	550	550	烧录器＋烧录卡＋连接线
→	GBA电影卡	160	170	175	未含CF卡
→	PSONE101	550	555	540	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→	PSONE102/103	540/540	540/550	530/535	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→	神游机	598	598	598	神游机＋神游卡＋电源＋AV线
→	共游盒	350	350	350	共游盒＋共游机＋连线
→	DC美版/日版	340/260	350/300	350/300	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→	DC手柄	48	50	50	——
→	DC记忆卡	48	50	50	——
→	PS2 39001	1000	1050	980	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→	GC	750	780	780	主机＋手柄1只＋电源线
→	XBOX	1220	1250	1180	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
↓	GBA	400	400	400	——
↓	GBASP	620	620	610	GBASP＋电池
新	生化危机爆发 档案2	480	480	480	送原装海报
→	幻侠乔伊	480	480	480	——
↓	幻想水浒传4	460	470	460	——
→	实况足球 胜利十一人8	460	470	450	——
→	寂静岭4房间	450	460	460	——
↓	异度传说2	460	460	460	——
→	天诛红(日文/中文)	440/460	450/460	430/460	——
→	超级机器人大战MX	600	610	580	带DVD

PS2及周边　XBOX及周边　GC及周边　GBA及周边　其他主机及周边　二手主机及周边　热门正版游戏

未做特别标记的物品均为原装，掌机周边均为国产，所有价格单位为"元"。以上价格为本刊调查结果，与市面价格略有出入，请读者以实际价格为准。

飞 月 邀 你 一 起 品 尝

三栖下午茶

COSPLAY特辑 其の二

~龙猿圣武~

“说起来，龙猿圣武这个名字总该有个含义的吧？”

“龙，代表着伟大的中华文化之根；猿则代表忍者；圣，代表光明；武，也就是武学的精神。”

他就是创建[龙猿圣武COSPLAY社团]的人，现任社长，在18岁那年，仅凭着满腔热血与对武学的执着而只身东渡日本学习忍术。那是一个在日本都鲜为人知的流派——[伊贺断影流]，是在天正年9月（公元1581年），天正伊贺之乱后从伊贺中产生的支系（鉴于忍者中的规定，具体修炼过程、修炼地点、流派产生等等，我们在这里就带过不提了）。



↑[龙猿圣武]社长乱影，[伊贺断影流]下忍，真正的忍者。



←真红，[龙猿]家外联，COS的是《KOF》系列中的椎拳崇，为此还刮掉了养了一周之久的胡子。



《伊贺忍魂》系列是[龙猿]家引以为傲的COSPLAY舞台剧，...一次于漫展登台时便一举取得冠军。

《伊贺忍魂一》讲述的是在日本战国时代，德川家康为了与织...长结盟、为排除异己而派忍者暗杀织田家反对结盟武士的故事。剧...全由[龙猿]家制作部完成编写。而之后的《伊贺忍魂二～光明的影武者》则是在《伊贺忍魂一》之后的几个月发生的故事，整个《伊贺忍魂一》的故事与《伊贺忍魂二～光明的影武者》的故事是连贯的。

《伊贺忍魂二》的故事是以光荣著名游戏《...立志传》为蓝本，还借鉴了《信长之野望》和《枭之...》互相弥补，形成了一个非常完美的COSPLALY舞台剧。...中音乐大多数选择了忍者游戏的音乐，而配音的...也是相当的高，可以说是国内顶级的COSPLAY舞台剧之一。

《伊贺忍魂》系列中，最大的亮点莫过于基于真实历史背景之上架构的剧情，而由武道部COSER完成的武戏部分也是大受好凭，毕竟这是中国的COSPLAY台剧中第一次使用真正的武术去完成的武戏。



←迷你猫，[龙猿]家次女，还有一身很可爱的猫女装，但是死活不让我用COS猫的照片，为啥咧？



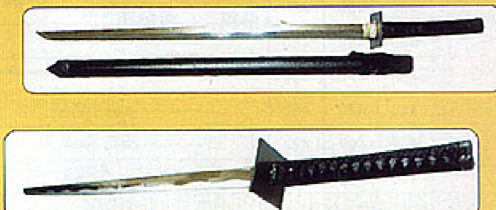
↑火影，[龙猿]家三男……他就是个白痴（火影：你也没好到哪里去）。

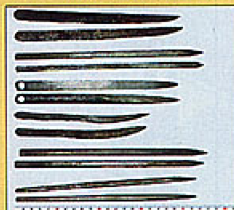


↑七雪，[龙猿]家长女。

cosplay的凶器道具

真正的忍者刀、手里剑、苦无等……当然，都是没有开刃的，不然警察叔叔要抓的。









文/星川明人

责任胡评乱谈

——浪客剑心——

浪客剑心星霜篇是以第一人称作叙述角度。其实这部片子可以说是内心独白式的倾诉。

在薰的一言一字中，每一字都可以看到她坚强[illegible]花灿烂的心，她用那善解人意的明亮去抚平[illegible]心里难以抹去的刀刻。

就好象画风中的明朗和暗色，明朗一直掩不了[illegible]的显示，但是暗色却在明朗中感化，所以即[illegible]也不灰糜，更不颓废。一切都缘自于薰那颗[illegible]。她不让剑心感觉到她的心痛，她知道剑心[illegible]觉到，所以她首先要让自己忘却自己那伤感[illegible]的难受。

[illegible]霜的基调是“我（薰）”的思念和信念。薰的[illegible]没有一个片段是与剑心脱离的，在剑心的剑中，[illegible]切换，它有着随意性，那是因为在薰的脑海里[illegible]的是剑心的所有，从初遇到结合，每一点都是[illegible]自然地存了进去，随时随地就让一切曾经经历[illegible]地取了出来，即使是回味也那么陶醉，那么[illegible]，而且那一切都似乎是仍然正在发生着一样。

对薰来说，她的信念坚定如滔滔之水绵绵不绝，[illegible]念包括了对剑心的信念，也包括了她对自己的[illegible]。

星霜篇之所以选择[illegible]一人称的方式去述[illegible]。其中一方面固然是[illegible]信念的坚定与支持，[illegible]一方面则是对薰目[illegible]剑心内心的剖析。[illegible]那柔和的似乎平淡[illegible]情意深深的声音里，[illegible]间用情调喷射出來的是在薰的心脏里是一如往常流动的血液，那活动的血液支持着她的信念，支持着她的生命。

那思念是纯粹的，是无涯的，是满溢的，是薰的生命，也是支持剑心恢复记忆的惟一的命运之钥。

很多人都说，只有追忆篇中的思念才符合忆之名，而星霜篇呢？

其实思念不正如星星霜华一样点点滴滴？思念的岁片片片飞扬，划痛薰的心，但是却深深嵌入里面，不想拔去。



然而薰毕竟是女人，虽然她用博大的胸怀包容剑心，虽然她用灿烂的笑融化剑心，但是她也一样妒忌巴在剑心心里的地位，虽然她理解……

但往往人总是希望有一个完完整整属于自己的爱人，有一段完完整整属于自己的爱情。很多人，当他们知道自己不是对方的初恋时，他们就会希望自己是对方的最后一个，希望可以让现在的他（她）的气息完全属于自己。

可是呢，如果薰只是一味地想着去抓住剑心，也许剑心会离她而去……让自己心中对巴的思念勃勃而生，盖过所有的事情……但是薰理解剑心，了解剑心，她明白剑心这样的人虽然属于生活，不论是薰也好还是剑心也好都希望可以属于那片纯净的远离尘嚣的土地，可是事实上剑心却并不是只能属于这样的生活，并不是只能属于她，剑心几乎是属于那个时代的，但是到了最后那一刻，剑心终于完完全全属于她了。

剑心的笑容，剑心的背影，甚至让我感觉不到那种为他自己而活的味道，感觉中竟然惟有那思念巴的十字伤痕才有他自己的血液。

薰和剑心是聚少离多，他们惟一能常常结合的是回忆和思念，这些都是闪烁的晶亮的，所以在追忆之后才有了星霜。

薰是不是获得了真正的幸福了呢？她有回忆和思念，儿子也常常在外，她是寂寞的，是天上的星星和大地的霜华似的思念和信念支持着她。

正是她的心才会让她脆弱的时候用坚强的思念来忽略寂寞，更何况她还有回忆，还有很多好朋友。

薰也是人，她不是圣人，她只是一个平凡的女人，所以她也有疑惑，也有矛盾，正是朋友的宽慰，正是她对剑心的思忆使她能够一直地活下去，活下去。

她似乎也不是在为自己而活？！

文/whak

新闻速递

NEWS EXPRESS

《哈尔的移动城堡》于威尼斯首映

著名日本动画大师宫崎骏的最新作《哈尔的移动城堡》在万众瞩目中，于本月5日在第61届威尼斯国际电影节上正式亮相。

该作改编自英国作家戴安娜·韦恩·琼斯的同名儿童幻想小说，描写了一个由于中了诅咒而变成90岁的老太太的少女——苏菲与巫师哈尔之间的奇妙故事。

《哈尔的移动城堡》继承了宫崎骏一贯宏大惟美的风格，并给人以一种如同《天空之城拉普塔》般似曾相识的感觉，但整体剧情更加凝重深刻。本片在威尼斯电影节上首映时获得了极高的赞誉，相信不久以后中国的观众们同样也能大饱眼福。

《魁！男塾》推出DVDBOX

80年代，日本漫画届曾涌现出《北斗神拳》《龙珠Z》《圣斗士星矢》[illegible]一批人气漫画大作，而《魁！男塾》正是其中的一部幻之名作。

该作于富士电视系88年2月起开始在日本播出，共34话。同年7月，又推出了精彩的剧场版。经过漫长的期待以后，近日该作将以DVDBOX的形式再度复活！

《魁！男塾》初回限定生产DVDBOX 收录内容：

■ TV系列全34话（1988年2月25日～11月14日放映）
剧场版 1988年7月公映，约72分钟。
■ 全套7碟（6碟为TV版，1碟为剧场版）■ 发售日：2004年12月21日
■ 售价：35，700日元 ■ 发售商：集英社·东映动画

心跳十年

从《心跳回忆》1995起诞生至今，掐指一算不知不觉已经快10年了。这款超人气的恋爱游戏《心跳回忆》自从登场以来，就受到各年龄层Fans们的热烈推崇，不但续作不断，更是在各个机种和领域上受到大家的喜爱。作为10周年纪念，该系列将推出特别纪念CD《The 10th Anniversary Love Me Please》。这张CD专集预定将收录初代“心跳”演出角色的11首新曲以及3篇广播剧，定价3059日元，9月23日发售。FANS们不要错过哦！



《NAGASAKI 1945～天使之钟》

一部以长崎原爆之后，医生们的医疗活动为主题的长篇动画《NAGASAKI 1945～天使之钟》目前开始投入制作，该作由曾经指导过《火之雨降临》等深刻作品的有原诚治监督，并预定于2005年公开。

责编/飞月

GAME BAR

闲聊游戏吧



这次我们从Bar里挑选了一些文章，配合其意境选择一些音乐放到“电击收藏”光盘中一个名为“MUSIC”的压缩包里，其名字与对应文章相同。如果大家在文章末尾看到“音乐文字”的标记，请试着聆听音乐欣赏文章吧。

这期的主题是什么，小夜子想破了头也没有想到一个比较合适的，后来恍然大悟，其实又何必强求呢，但求自然最好。就好像这秋风一样，透过你的思绪和心胸飘然而过，不着痕迹但又留下思念。可惜等我领悟到这一层道理的时候已经晚了，头已经在墙上撞破了……

所以呢，本期的主题就是风，清爽的秋风中，欢迎大家都来Bar里坐坐。　　主持/唯夜

梦开始的地方

导言：一篇很诚挚的文章。原文中用词、标点、断句等疏漏之处较多，编者做了适当的修改。也许现在你看起来仍会觉得文中一些地方叙述显得青涩，有些地方的思路显得跳跃，有些感慨的安排显得有些莫名其妙…… 但看过一遍后就会知道，这些文字的确都是作者的真心感受，正因为未经雕琢，所以感动；正因为不加掩饰，所以真实。

引子

小时候就酷爱游戏，离家很近的游戏厅和街机厅，是属于我无忧无虑时的最佳去处。随着年龄的增长，游戏也玩的越发精彩，但带来的却是学习无限的下滑……

17岁的时候迷上了街机的电子机盘和排拍，哎……这个钱花的——还好身边的朋友都不是什么不良少年，要不恐怕那时我就要学坏的说。上完高中后实在是不想再念了，由着性子自己开了一个小游戏厅（父母被我逼的，现在想起真是不孝啊）。起初是为了自己玩和赚点钱，但随着对次世代的认识和看电软得到的触动下，感到了TV GAME真正的博大精深，从那时起把游戏当做了自己生活的一部分。虽然在游戏中得到了难以言表的快乐，同时也交到了很多玩家朋友，但现实是不能逃避的，无执照的经营和不能当成职业的必然反复伴随时光在我的生活中侵扰翻腾…… 哎，其实我已被心中的稚嫩诱惑了太长时间。

经营篇

怀着对游戏的渴望和一颗年轻无忌的心，在离家很远的小镇支开了自己的小天地（事先拜访过这儿，认识了几个孩子王。这也是为了拉客，开业时不至于冷清）。虽然屋子才20多平米但通过自己的布置，也算是很有气氛了。因当地小孩子居多的关系，购入的主机是两台PS和一台SS（还被卖主黑了，机器新，光头旧）。就这样，生活在每日的喧闹和收入日趋稳定中平静地过着。一个人的生活迫使我找到以前在街机厅中最好的朋友，加入了我的世界；他人特别好，只是帮忙不要报酬，吃住都在一起，两个年轻人在一起生活的日子充满了激情与幽默。朋友长得瘦，脖子长，又戴眼镜，于是小朋友给起了个外号叫眼镜蛇……

夏天到了，FF8也出了，这可乐坏了我和眼镜蛇，在研究透的情况下还教会了新来的两个玩家。不过随着游戏的欢快一起到来的就是恼人的闷热天气，房子旁就是市场，夏天一来屋子里到处都是苍蝇蚊子，往屋顶一拍就能做掉5只，而最要命的是小屋地势低，连雨天的话屋子里到处进水……没办法只好撤走，告别了这个给过我快乐欢语的小屋。

回到游戏之外的现实，每当母亲接过我赚来的1元、2元、5元、10元时总是默默地带着悲伤的无以言语。是啊，谁的父母不希望自己的孩子能出人头地。能有份安定的工作，在抵制游戏的中国我想这是所有父母最不愿接受的行业。

“假期”闲谈篇

在那间小房子开游戏厅的时候每小时均是收费4元，在那里3个月去掉费用只赚了1800，而PS当时售价1450，SS 1000元。

回到家后联系了一间位于一楼的新房子，零零碎碎的东西加上房屋装修用了两个多月，在这两个月中就可以在家充分地游戏了——把在小屋没有完美的游戏都痛痛快快地OVER掉。当年让我最多感动的游戏是FF，最耐玩的是天诛2，最喜欢的是MGS，天天必玩的是铁拳和KOF。在当年KOF94、95，饿狼以及铁拳系列可是我们这儿吃币最高的游戏（别问我那时为什么还是那么早期的KOF，我们这里的街机更新速度没法跟大城市比呀）。在街机厅混的时候和几个玩友刻苦修炼连续技的情景，现在想起来仍历历在目。某次在一家街机厅里看到了一个KOF95打得很不错的男生，于是我让身边的朋友去跟他切磋一下，可没想到水平也相当不错的友人竟然5局全败，还好我以最短的时间看懂了他的打法，于是自己上阵开切，一阵拳脚后，他惜败了，顿时身边投来了惊讶的眼光。事后才知道他是上海人，来我们这个小城旅游的，据说在当地也算是个高手。虽然那时跟他的对战我赢了，但通过他的打法我看到了FTG的无限性，可叹我走的其实还是熟练操作和偷懒取巧的打法。



FTG高手间的对决其实大部分是在打心理，人间如果实力相当的话思路有时也会变得非常相似。偶和朋友玩FTG有时打着打着，忽然双方都不动了，其实是各自都意图用骗招诱使对方上当。那段时间里我们一般都是从早上10点玩到晚上，竟然不累不饿，还真有点儿不可思议。

困惑

新的房子于环境来说，两个字，满意。而面积的提升自然要合理运用：5台PS以及1台SS，虽然仍显数量不足，但这是父母的血汗钱，我也不能过多的投入。但令当初的我没有想到的是，随着经营的逐步开展，我发现自己的思想开始产生了变化……

以前我面对朋友或做其他消费时用钱从不吝啬。而在经商后，花赚来的钱时却倍感节制：自己为之付出了是原因之一，但最大的压力还是来自于“何时能收回成本？”的考虑。久而久之，心中的价值观竟产生了极大的变化。开始的时候是人家来玩一个小时就少他10分或5分钟；到后来给别人修机器或遇到没玩过PS的人时都开始要天价；更让我自己意料不到的是，好朋友找我办点事，我竟突然想少许捞点好处？！我的天，我的价值观变了，我的思想变了，我的人格变了——我要赚更多的钱，用它们来继续投资，钱！赚更多钱就是我最大的动力！

记得有一次在店里丢了10元钱，当时正赶上

小贴士 一天翻报纸，看到有新闻提醒说近期流感（注意，不是禽流感哦）可能会在我国局部地区流行，所以在此小夜子也要提醒大家一声哦，注意天气变化，保证身体的免疫力，避免得病哦。流感可跟普通的感冒是两回事，它引起的体温上升程度，以及可能引发的并发症都比普通感冒多很多。

■■饭给我，正在气头上的我将饭碗重重地摔到■■上。那个时候对有着极强自尊心的我来说，■■真的很大，一天天的熬夜赚钱，没有受过苦■■妈妈作为了发泄的对象……

■■掀翻的下一个瞬间，我愣愣地看着妈妈将■■一地的饭慢慢收拾完，对我说丢了就丢了吧，■■个有主见的孩子，要不然妈妈是不会让你做■■的。家里并不缺你赚来的钱，只要你自己能■■，快乐就行。

可怜天下父母心，这是我当时惟一充满在心中■■受，这是我活了19年第一次了解了妈妈。妈■■了，妈对不起，说完这句话我哭了，我发■■是最后一次和妈妈发脾气。写到这里请容我■■一句，真的希望所有的玩家都要尊敬父母……

说了这么久也要介绍一下我老爸了，他是个完■■中立的老好人，为人十分诚恳，朋友多的数不■，老爸天天早晨都来店里打扫卫生（哎，我好■，而当我有事出去时，他就帮我看管机厅。不■■的时候他总是忘了要钱，要不然就是让小孩■■玩好长时间，哎……



找回自我

年复一年，本钱收回后一种付出被证实以及成■■■豪感，使我杂乱的心慢慢地平静下来。一■■静的时候往往会回忆或想起很多快乐的事——■■家里和朋友间的关系渐渐疏远，得到的与失■■使我陷入深深的沉思——以前的我是那么快■、豪爽，现在却为了钱而忧虑奸诈。难道这就■■实的我么？望着屏幕上跳动的画面变得那么■■。我当初那想玩游戏顺便赚点钱的想法现在■■一个无法触及的背影……

■是该好好反省一下了，游戏将我带入生意圈可■■不想要那贪心的欲望，我想找回那个以前的■，那曾经的快乐——我需要它们，我要把它们■回来。

抛弃欲望，我又一次步入游戏中。在次世代如云的大作中，我酣畅游戏，DC的发售使我兴奋异常，因为我喜爱世嘉的游戏风格。大量的原创游戏，有理由错过么。当我第一次见到DC版刀魂那进化到极致的画面时，真是被惊讶得半天都没回过神，当时的念头就是卖血也要买DC！而680元的正版莎木是我支持SEGA的最大付出（贵啊），虽然它的价格大大超出了一个小城的消费概念，但其中的意义却远远大于金钱，这是一个游戏迷对他所热爱的公司最大的尊重和爱戴。在游戏中我重新拾起了那份快乐，在游戏中享受人生。解铃还需系铃人，游戏啊游戏，原来是你。

缘来是你

只要与游戏沾边的事都会吸引我，学习很差劲但看游戏书籍总是那么聚精会神。了解业界最新资讯，对游戏深入研究，这些就像每天的工作一样，而当玩到好游戏时真想把快乐与所有人一起分享。现在的游戏已经进化成了多种艺术形式。你不喜欢“玩”，那其实它其中的音乐、故事等等单拿出来都是一道风景。所以让玩家在舒适的环境下游戏，在健康的游戏中成长，是我新的目标。那时我为自己的店定了几条规矩：不许小学生进入；不许吸烟；不许包宿；不许大声喧哗。新的游戏主机与软件都以最快的速度搞定，电视全换带S端子的，凳子换成沙发…… 在我的改革下店的人气越来越高，舒适的环境以及高手众多都是吸引人的卖点。当然啦，还有比如“这里的老板人比较随和”啊，“游戏玩的很棒”啊，“基本什么类型都会”等等此类的原因啦(我是不是有点臭屁)。不过当时大家有什么不会玩的，我总是在一旁细心指导；和大家虽有年龄的差异，但我觉得非常快乐；和他们聊着学校中的笑话，仿佛我又回到了学生时代。当时店里就像家一样，有烦恼可以与大家倾诉，想放松这里有最好的主机和游戏在等着……日子在满是激情和欢快中飞快地过着。



终结

看着身边的玩家一天天地长大成熟，高中毕业考上大学，我真的感到骄傲。岁月的长河把我们聚到一起，共同走过了成长，和他们之间的友情是我最大的财富。

时间淡淡的流逝，朋友走了不少，同时网吧的热火，也导致少了很多新玩家的光临。就在这时最大的不幸终于来了，在一个与朋友正玩游戏的晚上，警察突然检查并没收了所有游戏及周边——这一天我想到过，但真来的时候我还是惊恐了。做完笔录后当时就罚了N元钱，机器也没收不还了。我崩溃了，脑中一片茫然，连续几天的失眠，人都整个瘦了一圈。我并不心痛钱，而是这个曾经让我为之付出所有精力和爱的游戏厅，再也不属于我了。没有了往日的欢笑，只剩下无尽的回忆和痛苦；心在流血，没有一种能解脱痛苦的办法。我知道我再也不能经营了，这就是现实，但我无法面对它。时间的磨砺无法洗掉我魂牵梦绕的回忆，这伤心是任何人都不能体会到的……



别了，我的梦想；别了，那个给过我人生中最幸福的时光。

心语

早在4年前我就想把这些往事写出来，但那时的我充满了矛盾和偏激情绪。现在写的时候感觉心里仍然不能平静，我想告诉大家，游戏与现实是所有玩家都要面对并选择的。4年的游戏经营我得到了许多朋友和快乐，但失去了我的未来。现实就是这样，不要将游戏变为过度的嗜好，太痴迷游戏，最终会与社会脱轨。想说的很多，但迫于文笔有限只好就此作罢了，最后送给所有热爱游戏和所有的开游戏店的BOSS，正确面对人生，玩物不丧志！

文/fin

音乐文字 find in 电击收藏

浅谈足球游戏中的过人

带球过人不仅仅是足球运动中的一种技巧，■足球游戏中，它也是一个基本的组成元素。从■早的FC上只能用移动位置加上传球来躲避对方■抢断，到如今可以用多种组合键使出不同的动■，足球游戏中的过人动作和方式已经是这种游■中发展最快的一部分。几乎所有的足球游戏玩■都会谈论下一代中会出现什么样的过人方法，■好像是个很有趣的话题，因为迄今为止游戏中■过人动作总是精彩中夹带着争议。

不论是FIFA还是WE中，变向带球在不加速的情况下是最基础的过人方法。这种方式虽然在游戏中表现得不太真实，但因为它的“朴实无华”，也正使其成为了惟一不受争议的方式。除此之外，另一种基本的方式还是靠速度直接突破。而因为各种足球游戏的设定不同，“利用速度优势摆脱防守”受到的评价也不尽相同。

早期的FIFA和WE都存在着速度快就能够突破进球的现象，以至于游戏中的一些“跑步运动员”大受欢迎，严重破坏了游戏的平衡性和乐趣。在此后EA和KONAMI都对自己的作品进行了多次的调整，可惜到现在也没能找到很好的平衡点。本人是WE系列的玩家，那就以此系列的为例，很多玩家就抱怨过WE5没有速度优势。但是速度优势这个问题在现实中真的很复杂，像罗纳尔多、卡洛斯等人有时两三步便可以甩开后卫四、五米的距离，可是这种情况一场比赛一般也就只能出现一两次。而做到游戏里就更是一个类似“双面刃”的东西：没有了冲刺的魅力是有点可惜，但表现多了就破坏了游戏的平衡性，限制住了玩家们战术的发挥。

差不多可以肯定对速度优势的评判尺度将会是下一代足球游戏中最重要的一个问题，当然我们也关心新作品中会有什么新的动作，因为这会是游戏中最大的看点之一。现在足球游戏中的过人动作可谓是包罗万象，几乎各种让人发笑的动作都有。这些动作可大致分为三类：挑球、普通虚晃和特殊动作。

游戏中的挑球还有待于改进，多一些变化。这种动作本身已有很长的历史了，只不过其中缺少了一点连续性。在超任SFC时代，KCET出品的《实况足球胜利十一人》就有了用脚后跟将球挑起，让球在空中躲避防守的动作，其后多部FIFA作品也有这一设定。暂不讨论它的实用性，这种过人动作确实给玩家赏心悦目的感觉。让人遗憾的是，随着现实世界中这种动作的越来越不实用，它也在游戏中逐渐消失。现在的WE7中仅存在用脚尖颠球的挑球动作。跟前作比起来，倒是增强了实用性，但在操作上还是不能令人满意。尤其是向背



后方向的勾球，判定条件有些随意，经常在不需要的时候使出来。

与之相比的是，普通虚晃类用得最多，其中包括假射和横拉等等，比较实用。WE4和WE2000中在刚加入假射设定时，还曾经出现过防守队员一见假设就倒地的BUG，但现在这方面已经日趋完善。更实在的则是横拉过人，在FIFA98中它就已经是玩家最常用的假动作，而在WE6之后，R2横拉也被认为是最实用的过人技巧。其操作设计成熟，判定效果恰当，从这个角度上看，普通虚晃类动作在游戏中已经没有多大的改进必要了。

当初在WE7刚公布时，向背后挑球的动作设计曾被媒体称作是模仿里瓦尔多的特殊动作。虽然这有一点夸大，但现在的足球游戏的确已经有了很多特殊表现动作，例如“马赛回旋”，“踩单车”等等，这些都属于现实中也只有少数球员才敢使出的高难度动作，而这一类型是玩家最希望在新的作品中看到的。例如罗纳尔迪尼奥的右脚向外拨球之后再突然后扣过人的所谓“甩牛尾巴”动作，就是目前玩家呼声最高的希望加入的“新要素”之一。但是，这里我们同样要看到如果游戏中加入这个动作同样有些麻烦的问题：其实用性到底该做到多大？什么情况下才能使用？这里已经有一些“前车之鉴”。比如不管是现实还是游戏，德尼尔森式的左右问来回盘带的“踩单车”已经没有了什么实用价值；而“马赛回旋”倒是很有用，不过也明显不能令所有玩家满意，因为能够使用它的人很多，条件限制很宽，仿佛是高雅艺术沦落到街头巷尾的味道。



其实，上面所说的“牛尾巴”在足球游戏中已经有所体现，在EA的新作《欧洲杯2004》中，技术能力高的球员使用“虚晃”就会做出类似动作，而一般球员使用时只会是普通的虚晃。而现在游戏中的限制条件明显还不够严格，WE8中半数以上的球员都可以像小罗纳尔多一样虚晃，那这个动作恐怕也就失去了他的特殊意义了。新一代的产品应该继续发挥WE7中“双足动作”的特殊能力，让某些动作只有少数球员使用。假动作的使用方式应该有所改变。

其实在《FIFA2004》中曾引入过《NBA Live 2004》的“FreeStyle”系统，即是利用组合键加晃动右摇杆的方式可以做出许多不同的假动作。这确实非常有创意，但是实际操作起来比NBA麻烦。此外EA还常会进行一些无法理解的更改。而在这方面，KCET倒是有明显进步，很多设计借鉴了FreeStyle系统的优点，只是做得还稍有不够之处。

文/乐天

何谓经典？

“经典”一词在《现代汉语词典》中通常解释为“指传统的具有权威性的著作”。对于游戏玩家来说，“著作”便是游戏。但是，要用这个词来评价游戏，只有这种程度的解释是远远不够的。到底何谓“经典”？今天，就让偶这个跨世纪的愤世嫉俗好青年外加愚蠢透顶不知天高地厚的小白也华丽地战它一回，列举一下个人以为能成为经典的几个关键词。

1. 里程碑。这里“里程碑”指的就是标志，说白了就是立牌坊。电子游戏发展了几十年，每隔一段时间便会出现一个“标志”，标志着以后游戏的发展方向、为某一类型的游戏确立基本概念、开创游戏新的先河等等等等都可以称为“里程碑”。《俄罗斯方块》确立了方块型PUZ游戏的定义，用几块形状简单到极点的方块演变出丰富至极的变化；《超级马里奥》确立了动作游戏的典范，将“跳跃”的精髓阐述到无人可以比及的程度；《DQ》确立了日系RPG的基本；《ZELDA》开创了ARPG的先河；《合金装备》的战术动作类型；《莎木》的F.R.E.E.……翻开游戏发展的历史，这些无一不在历史上留下光辉灿烂、印象深刻的一座座“牌坊”。要说一个游戏“经典”，这是最基本的要素之一，连这个都没有，怎么去争“经典”二字？

2. 被认可。当然，游戏要被玩家认可才有资格去争“经典”二字。不是你、也不是我，更不是几个几十个玩家，说某个游戏经典，这个游戏就能成为经典的。这要获得非常大量的玩家在对游戏研究透彻的基础上去认可某个游戏，这个游戏才有资格成为“经典”。你能说BUG多到可以返工的《月下》不是经典？你能说剧情胡说八道、乱七八糟、生搬硬套，说白了就是在胡扯的《机战》不是经典？显然你不能，为什么？就是因为这些游戏获得了玩家认可，玩家玩的就是BUG，就是那些八杆子都打不到一起的铁皮罐头们。

3. 时间。经过时间长河的洗礼，在历史的沉浮中屹立不倒的上述两类游戏才更有资格冠上“经典”二字。在漫长的时间里，游戏能接受核心与非核心的玩家、专家与伪专家们更加全面的考察，通过与后来及前者的比较才能去发现游戏的经典之处。犹如埋入地下的陈年佳酿，经过时间的孕育，变得更加香醇、耐人回味。《FF7》至今走过7个年头，仍有热心的朋友要将其汉化，甚至还不停地被原厂商鞭尸。16载的《街霸》至今魅力未减，还可以用她来赚奖金和骗钱。但是，你不能说还未发售的FF12是经典，虽然她人未出名已在，但游戏还没有露出其完全形态，就靠那几张图片，怎么能随随便便将其冠上“经典”二字？

4. 无法推翻。满足上述三个要素的游戏，要完全称为“经典”却还未够班。经典就是独一无二，无人能及，只此一家。无法推翻就是在这游戏之后，没有任何游戏能推翻这个游戏所确立的种种理念。《SF3.3》对于2D格斗游戏来说，确立的BLOCKING系统所引出的丰富战术，至今有任何2D格斗游戏可以相比。《FF7》巨大变革为PS家族确立优胜之势，是其后几部续作无法比较的。《月下》的帅气人物、丰富道具、音乐甚至是BUG数量都没有该系列续作可以推翻。这些游戏屹立在游戏金字塔的高点，带着王者气质，俯视一切。

很白地认为，只有符合这四个要素的游戏才被称为“经典”。不，在“经典”之前还要加上“传世”二字。

文/庄



我们Bar就在于给大家一个可以体现个人见解的平台，只要不是空喊口号，用心写出来的言语我们都欢迎。一些看法或者结论可能对于你来说会显得有些偏颇，但其实我们每一个人自身都是一家之言，切莫激动，心平气和乃为最高境界。

小贴士 最新一届的东京电玩展（TGS）即将在这个月的最后一个周末召开了，9月24－26日，又是一次盛大的游戏party，大家要保持关注哦。虽然现在E3展的势头和份量都可以说已在TGS之上，不过相信日本业界仍然是重中之重，我们对其的感情也无法割舍。

生化危机之车里车外

灰白色沉重的晚云在空中毫无力地浮着，西边的太阳像要吸干了血的人的眼睛，昏暗的，已经无法把城市看得再像从前那样清晰了。压抑潮湿的空气好似被血水洗过一样，使人异常烦躁；街边时而传来几声哀号，像是垂死的人的哀号。几只乌鸦站在掉光了叶子的树枝上，“哑——哑——”的刺耳叫声不断地从它们嘶哑的喉咙中传出，仿佛在祈求死神的降临。一丝发抖的声音，在空气中愈颤愈细，终至消无…… 整个城市，弥漫着死亡的气息。



在破败的街道上停着一辆银灰色的轿车，车里的一对正承受着巨大的精神煎熬。

“安德鲁，我们究竟还要在这呆多久？！”女人终于沉不住气了。

“你嚷什么！车子突然坏了我有什么办法！”

“那你就快点把它修好啊！”

“你看看车子外面，你想让我出去送死啊！”

“我不管，再呆在这里我真的会发疯的，我要离开这里！我要离开这该死的城市！”

“冷静点儿，蒂娜，冷静点儿！”男人一把拉住了女人就要打开车门的手，把她搂在怀里，“别干傻事，蒂娜，总会有办法的，相信我，我们总会有办法离开这里的。”

蒂娜躲在他的怀里放声大哭：“为什么会变成这个样子啊？难道我们真的要死在这里了吗？”安德鲁无言以对，只是无可奈何地看了看车外，摇了摇头，叹了口长气。

车外几个已经是全身腐烂的“人形”正在看似无力地徘徊，它们还时不时地用那腐溃的手敲打车窗，同时发出低沉恐怖的呻吟声，仿佛在表达这种已经是源自本能的对血肉的极度渴望。

总会有办法吗？这样下去只是一种完全没有希望的等待，怎么可能会等到人来救他们。

“蒂娜，你说的没错，我们必须离开这儿了，越快越好。现在我觉得空气里都满是这种令人不舒服的味道，令人作呕，如果再待下去的话我们恐怕也会变成它们那样的！”

女人擦了擦眼泪，颤抖着说：“那…… 那我们怎么走啊？”

“只有冲出去了，然后再去找一辆能动的车，只有这样我们才能离开这。”安德鲁用力地握住她的双肩，“相信我，蒂娜，我们会成功的，我们会活着离开这里的！我们不是还要结婚吗，我们还会生很多孩子，我们会在孩子们都成家立业之后安详地逝去，而不是像现在这样，不是像外面那些家伙那样死在这里！相信我！”

蒂娜的情绪稍稍平复下来：“我相信你……可我们就这样出去？……”

“我看过了，这条街上没有什么能动的车了，我们得到对面那条街上去找。一会儿我先冲出去把那些家伙引开，你乘机赶紧向那边的大街上跑。”他吻了吻女人的额头，“我会去找你的，我们会活下来的。”

计划妥当，安德鲁看准了一个机会猛然推开车门，把正在外面徘徊的一只肥胖的丧尸撞翻在地，他借劲冲出了车子，顺势拣起了地上的一根钢管，几近疯狂地舞动着，“你们这些混蛋，来啊，来咬我啊，有种就过来啊！”围绕在车边的那几只活动的肉体都被这歇斯底里的行为吸引了过去，一个个或伸着双臂，或晃动着僵硬的身躯趔趄拖拉着尾随着安德鲁而去。

就在男人吸引了丧尸注意力的同时，蒂娜也从另一边冲出了汽车，跌跌撞撞地向对街跑去……

她气喘吁吁地冲到另一边的街上，看了看四周，却发现这里根本连一辆车都没有！蒂娜几乎要哭了出来，她转身刚想要回去找安德鲁，陡然间却发现一条脏兮兮的狮子狗横身拦在她的面前。

那只狗身上白色的毛大半都染上了血污，身体右侧的皮肉都已溃烂，露出了几条肋骨。它向蒂娜龇着牙，口中不住地发出令人毛骨悚然的嘶吼。女人已经被这突如其来的一幕吓呆了，现在的她只会不住地倒退，不住地摇头。突然面前这只凶相毕露的狗在狂吠几声之后猛然扑了上来，一口向蒂娜的小腿上狠狠地咬了下去，撕下了好大一块的皮肉，鲜血迸溅了一地，一声凄厉的惨叫在充满血腥的空气中回响……

安德鲁用钢管击倒了两只丧尸，好在敌人的行动不够敏捷，他兜了好大一个圈子之后就向蒂娜跑去的方向赶了过去，可冲到近前才惊愕地发现她已经倒在了地上，右侧的小腿血肉模糊，一只狗正在她的身上撕咬…… 那畜生听到了身后的声音迅速转身，这次竟是毫不犹豫地扑了上来。已经豁出去的安德鲁满怀着悲愤的情绪将手中的钢管对着狗的脑袋狠狠地抡了过去，“咚”的一声闷响之下，那只狗已经被打飞进了一边的垃圾堆，再无声息了。

安德鲁赶紧蹲下去检查蒂娜的伤势，发现伤口上流出来的血已经开始由红转紫……怎么办？他不能就这么扔下女人，可现在这个样子背着她又能逃到哪里去？车…… 现在更需要一辆车！有了车他们就可以逃出去了，有了车蒂娜就有救了，有了车这个噩梦就会结束了。

男人几乎是踉跄跌撞着向前奔跑寻觅，在穿过一条巷子后便是比较宽敞的街道，他突然看见马路对面停着一辆崭新的警车，这真是希望的曙光啊！一时兴奋之下，安德鲁竟然忘了防范四周，他刚一抬脚想跑过去，就感到有什么东西扶住了自己的肩膀，紧接着左肩一凉…… 惨叫声中钢管咣当落地，安德鲁已经顾不得回头再看是什么东西，反正他也可以想到那会是怎样的恶心肉体，他忍着剧痛踉跄着躲过街上的几只丧尸，钻进了警车的后排座位，在用最后的一点力气关上车门之后，就昏死了过去……

不知过了多久，蒂娜渐渐清醒了过来，她感到后背上麻麻的，似乎有什么东西在不停的啄咬，还不时传来“哑——哑——”的叫声。接着她感到一束光由远至近而来，似乎是一辆车停到了附近。那辆车上似乎下来一个人，试探着向自己这边走了过来。蒂娜想求救，却发不出半点声音。



那个人蹲了下来，迎着手电筒的强光，蒂娜隐约看到对方胸前印有“R.P.D.”的字样。昏昏沉沉的她只是感到自己越来越饥饿，喉咙异常干渴，之后便彻底失去了意识……

渐渐地，安德鲁感到了车子在晃动，他勉强睁开了眼睛，恍惚中看到了开车的是一个男子，而副驾驶的位置上则坐着一个扎着马尾辫的女孩儿。

“我叫利昂，Leon S. Kennedy，刚分派到这里，今天报到。第一天工作就遇到这种事，哈，简直是……”

“克莱尔，Claire Redfield，我是来找我的哥哥克利斯的。”

这是安德鲁作为正常人听到的最后一句话了，他随后就感到自己饥饿无比，干渴异常，之后就失去了知觉……

文/杨天宇

音乐文字 find in …… 电击收藏

生化危机走过这么多年头，从当初的辉煌走向了如今不争的没落，但它的fans仍然不离不弃。就让我们以这篇经典2代的小小同人耕作怀念，一起期待带着巨大变革而来的生化危机4吧。

January 2005 You' ll once again step into the world of survival horror.

《电子游戏软件》与西祠游戏论坛合作，玩家可以登陆http://vgame.xici.net 本栏目将会从中选出优秀帖子刊登在“闲聊游戏BAR”栏目中。欢迎大家发表精彩言论，畅所欲言，一切与游戏有关的话题都在讨论范围之内。我们期待你的真知灼见和心情感受。

龙哥热线

玩家问题集中营·疑难杂症门诊所

最近跟随本人多年的老永久终于被"三只手"达人光顾。在北京自行车被偷可以说是家常便饭，不过连我这辆破烂到如此地步的车都不肯放过的仁兄估计不是缺钱到了极点就是眼光烂到不可救药的类型……

责编：心爱的"宝马"终于被小偷光顾了的龙哥

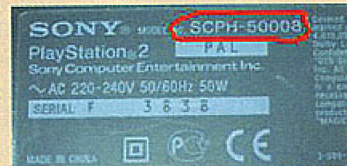
本期热线聚焦

◆俄版PS2：索尼的"独门兵器"

龙哥：你好！看了PS2的型号尾数所对应的各地区版本，好像从0到9差不多都有(最近那个美版网卡套装尾数为10没算上)，不过好像就是没有尾数为8的PS2？中国大陆行货版的PS2尾数竟然为9，那么之前肯定有尾数是8的吧？是对应哪个地区的呢？怎么没有听电软介绍过？

（湖南怀化　幽灵）

也许不少读者都有过这类疑问吧——"尾数为8的PS2主机到底有没有呢？如果有，是什么样的呢？"其实，尾号为8的PS2主机确实存在的，而且还是俄罗斯版！其实仔细回忆一下之前说过的PS2各尾数所对应的地区版本就会发现连韩国、澳大利亚都有自己专门的版本，却没有提到俄罗斯。



↑尾数为8的PS2，相信很多朋友都是第一次听说和看到，索尼也没忘了俄罗斯的游戏市场啊。

虽然现在俄罗斯经济状况山河日下，连维持其军备都很成问题，不过索尼仍然没有忘记光顾这块市场。而且，最早的俄版PS2是从3万9千型开始就有的；现在，在俄罗斯一共发售过两种型号的PS2，它们分别是39008和最新推出的50008。在性能上，这两款俄版PS2与同系列的"（39和5万）并没有区别，惟一的区别在于操作界面采用的是纯俄文的界面，以及采用的是当地标准时间。另外，需要注意的是，俄版PS2和欧洲其他版本的PS2一样，采用的是PAL制和110V标准电压。当然，要想在中国市面上买到或是见到这种版本PS2的几率实在是小到可以完全忽略不计了。

说到俄罗斯的游戏业，中国玩家可能比较陌生，不过单从索尼已经为其推出了两款PS2来看，还是有不小规模的。今年年初在北京举办的第一界CHINA JOY展上就有俄罗斯的游戏厂商参展。其中规模比较大的布卡公司(Buka)创建于1994年，前期主要从事电脑、电视游戏的推销。此后逐渐开始与世界上一些最著名的游戏大公司进行合作，如Sony，Nintendo，Sega等，同时也成为一些其他游戏厂商在俄罗斯的代理，其中包括EA，Eidos，Activision，Acclaim，Virgin，Interplay，等等。可以说尽管大陆游戏市场有着很大的潜力，但是在实际的游戏开发与制作领域，俄罗斯厂商确实已经走在我们前面了。

↑EYETOY在俄罗斯的宣传画面。

↑俄罗斯铁拳4比赛的前三名游戏玩家。

另外，俄罗斯游戏界也举行过不少相当规模的大型游戏竞赛。比如铁拳4、WRC2、"THIS IS FOOTBALL 2003"等等。不但在参赛人数上，比赛的组织与赛程安排上也比较正规和专业化。这些经验都是我们中国游戏业值得学习和借鉴的地方。

索尼俄罗斯的官网地址是：www.playstation.ru纯俄语界面。

PS2组装光枪使用后遗症

Q 我的PS2在用过光枪以后手柄就不振动了（游戏中的振动选项都是"ON"，手柄为原柄，用光枪时没接PS2）怎么办？请龙哥帮帮忙。（武汉 龙龙）

出现您说的这种情况则很明显是您用的是组装光枪了。与PS光枪使用的是手柄接口不一样，PS2上的光枪使用的则是USB接口，而且一定要和AV线里的图像输出相连，否则不能使用。原装光枪没有震动，也没有脚踏板，光枪的背后有一个十字架，枪体两侧有对称的按钮。此外原装光枪的准星很精确，在一米多开外可狙击。原装光枪现在大概在两百元左右，"时间危机"的游戏同捆版现在则大概为五百多一点的样子；枪通体黑亮，摸上去很光滑，扳机扣上去"嗒嗒"做响，轻轻扣动即有反应。现在市面上的组装PS2光枪比较杂乱，价格一般在九十到一百五之间，大多有附加功能，如可兼容PS，可震动，可连发，滑膛等。但有些组装光枪做工较次，与PS2规格不符，如震动，可能从PS2主机内攫电过量，损坏PS2主机或是导致如您这样的振动功能丧失；有的组装光枪用料伪劣，扣不了多少下就不灵了，有的则是准星不准，总之鱼龙混杂，买的时候一定要多试试再买。其实，既然舍得花钱买光枪，多是射击游戏的忠实爱好者，还不如多花几十块钱买一款原装光枪，手感好，还不用担心这样那样的问题。

Q 龙哥：最近我PS2(50001)的光头总会发出巨大的响声，有的时候还影响读碟，开始我以为是没润滑油了，可是我上完油以后还是老样子，这可怎么办呀？再这样下去机器一定会报废的，求龙哥帮我想想办法，谢谢您了！（长春 昨晚我死了）

情况发展到这个地步，还是送游戏店进行维修的好。PS2读盘声音响是可以接受的，但是响到您这种地步且影响读碟就有点问题了。估计可能是光头老化或者是光头位置偏移所致，建议不要自行动手拆卸修理。

Q GC的最终幻想水晶编年史怎样多人玩（我现有GBA，GC各一部及转接线一根）？（新疆库尔勒 马云龙）

该游戏多人模式下，控制器只能选择用Cable和GBA相连，也就是说是拿GBA来做的手柄了。由于是拿GBA做手柄，所以GBA的屏幕也变成了个人助理：SELECT键打开个人设定画面（多了雷达选项），但注意战斗是不会如单机游戏一样中断的；地形雷达（2人），显示地形，同伴位置等（单机时莫古不染色也会有）；怪物雷达（2人），显示怪物位置，但无周围地形了，下同（单机时给莫古染红色时出现）；侦察雷达(3－4人)，显示上个被干掉的怪物资料，所持道具等(单机给莫古染绿色)；宝物雷达(3－4人)，显示附近地图上所有存在的宝箱(同样单机染蓝色莫古)。另外需要注意的就是多人游戏时由于没有了莫古，玩家得相互交替举着圣杯前进，而举圣杯的玩家则是无法防御的。在多人模式下玩家完成所需完成的任务后，2p－4p可向1p要求打开名为Blazin' Caravans的小游戏，其实就是如马里奥赛车那样的竞速游戏，下载到GBA上后，断开Cable也可以继续玩。

Q GBA上的勇者斗恶龙怪兽篇3旅团之心有没有汉化的？当然是指非官方汉化。（西安 糊辣）

到目前为止，龙哥尚未听说有任何汉化小组放出过对本游戏的汉化

关于寂静岭4：1、当亨利在异世界里冒险的同时，真实世界里的他在干什么?2、在21条的结局里亨利是怎么死的?3、当亨利在302房里时，是真实世界吗?（重庆 沙利文）　1、世界可以有多个，人只有一个；2、在那个结局里，怎么死的已经不重要了，而且游戏也没有明确的告诉我们；3、是。只不过面对的都是被Walter的意志扭曲的异世界

有问题找龙哥!!

包打听来包回答　面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智　但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

游戏通

其实勇者怪兽篇系列的特色就情部分着墨有限，精华在于怪成与配合，因此意义不大。而系列一贯的蝌蚪文风格对汉化水平要求颇高，这也是我国分汉化小组所欠缺的部分。此龙哥个人感觉而言，还是最早的经典，这后面两部续作虽然也彩，但已不再有能让我像当年在花费一百多小时的魅力了。

Q 我的情况是这样的，我参加的《电软》十周年卡通形象有奖征集我在8号完成作品的，然后到邮局去寄，但邮局说要到8月21号才发，也说邮戳的日期是8月21号，但我20号寄的，能通融一下吗？让我品也参加评选，求你了龙哥。还封参赛作品寄到北京安外邮号信箱，能不能收到？我的名字一麒！谢谢谢谢！

（湖北省枣阳市 鲁一麒）

电软十周年卡通形象的评选并非负责，画稿也是直接送给相应。按理来说我们的截止日期是8号，就是以8月20号的邮戳为最稿时限。不过您的情况比较特，估计是您去的太晚，错过了邮天的发信时间。我会与相关编到此事的，请您放心，大家的作品都会珍惜的。如果下次还有此动的话也希望您能积极参加，下次就得提前做好准备了。

Q 龙哥好，我是贵刊的FAN。我有几个问题想请教一下：1、宿命传说中文版（命运传奇2）正版现在买的话，需要多少钱啊？2、我的SONY原厂记忆卡在使用前没有提示格式化，是不是2手的啊？（包装没有拆开过的痕迹）3、鬼武者系列有没有出过套装啊，我们这一JS拿着套装（有鬼1和鬼2，无说明书），说是正版，还说了"官方"定价200元。我看那盘套装好像是DB，你能解释下吗？谢谢！ **（山东东营 逗你完）**

1、现在购买的话应该不超过350大洋是合理价；2、索尼出品的原装记忆卡在第一次使用时都会要求格式化的，如果没有则很可能是二手货。您的情况很可能是后者，包装方面的作伪对JS来说轻而易举，购买记忆卡时最好当场试验以防被骗；3、鬼武者系列目前为止并未发售过套装版，何况"1+2"正版才200元"官方"定价乎？千万勿信！

Q 龙哥你好！我是头回给你写信！还请你多多帮忙呀！兄弟我有几个问题！1、我的PS2是39004直接通220伏电压的，欧版，39004到底怎么样啊？2、我为生化马上就要购买NGC了，请问NGC以后还能出多久的游戏啊？因为碟好贵呀，我怕花的钱不值啊，我购买DC就有点后悔，我怕NGC成为我第二个DC啊！还有本人的这个名字你看出来了吗？对！他就是生化里面的那个大坏蛋，不过我觉得他披着的黄发，眼戴墨镜，身穿黑军装，手戴黑手套，脚穿黑皮靴真的很酷啊！

（哈尔滨 外斯格）

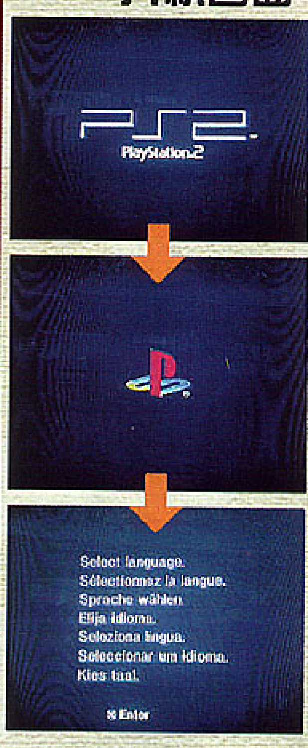
1、欧洲地区的标准电压是220伏，可直插，我国欧版PS2很少见，买了之后如要维修的话可能会有些不便，所以尽管性能上不差，还是推荐大家购买比较常见的版本；2、如果您真用心去玩了每一款好游戏，那么即使是游戏很少的GC也足够你玩上很久的了，这点请尽管放心。就像您是生化迷，那我相信GC上的生化就绝对不会让您后悔："外斯格"？个人认为还是"威斯克"这个名字翻译的好听些。

Q 我朋友在上海的游戏店买了XBOX绿光的套装，但BOSS说不送上网套件和看DVD的遥控器，只有送一张原版《HALO》，是这样吗？电软上说送的啊，我们是不是遇到奸商了啊，卖我们1750。 **（上海 狐狐）**

XBOX绿光套装标准配置中两只限定手柄和上网套件是必备的，赠送的游戏可能因游戏店的不同而有所变化。不过鉴于我国JS卖这类套装时总喜欢分开卖达到利益最大化，如果您要是对用XBOX套件不感冒的话拆开来买也未尝不可，只不过价格上还可以再压低一些。

Q 龙哥你好，小弟最近正在打《太阁立志传5》，有几个期望难题想要请教。1、游戏中一般只要和人物好感度在2心左右就可以得到人物卡，但为什么有些人直到3心了他还是不给我卡？2、我在翻看秘技和其他类的卡片时发现有不少根本没得到。 **（迷惑星人）**

游戏中有些人的卡是有一些特殊条件的，比如好感在2心左右时要求和你比武，战胜才可以得卡；还有就是需要赠予一些物品才能得卡；还有就是需要玩家拥有一定级别的称号卡片时才能得到；还有极少一部分人物是需要触发一定的历史事件才能得到。秘技卡主要是在个人战中发挥作用，其主要获得方法是在道场和忍者里修得。其他类的卡将对整个游戏过程起到非常大的辅助作用，获得方法也比较杂，在很多修业中都可以取得，平时要多注意收集，尤其是各项修业完成4级修业后也不要满足，继续修业的话也许会有意想不到的收获……



海外新看点

龙哥：我听说最近TAITO公布了一款最新的街机叫做TYPEX，能给详细介绍一下么？

（北京 无极小子）

TYPEX这款新型街机其实TAITO早些日子就已经公布过了，不过直到最近于东京召开的第42节娱乐设施展Amusement Machine Show（AMShow）上才公布了一些具体的细节和正在开发中的游戏。由于新基板采用的是基于WINDOWS的操作系统，因此在游戏的开发上与在WINDOWS下很相似，非常便利；同样，这也为电脑游戏移植到街机提供了方便的渠道。目前已宣布加盟TYPEX的厂商是ARC SYSTEMS WORKS、彩京、CAVE、SKONEC、SUCCESS、童、TREASURE、X-NAUTS八家。

TYPEX的硬件性能：

- 操作系统：Windows XP Embedded (customized)
- 中央处理器：赛扬2.5Ghz（可升级到奔腾4 2.8GHz）
- 前端总线：400MHz（可升级到800MHz）
- 芯片组：Intel 865G
- 内存：DDR266 DIMM 256MB（可升级到DDR400 2GB）
- 显卡：AGP Radeon 9200SE (128 MB) – X800XT (256 MB)
- 音频：AC97 onboard 6 channel audio CODEC
- 局域网Lan：On-board 10/100Base-TX
- USB接口：4ch (ver 1.1 & 2.0 compatible)
- 并行接口Parallel port：1个
- PS/2接口：对应鼠标，键盘
- PCI插槽：两个
- IDE接口：2ch U-DMA(100/66/33)
- 串行ATA：2ch
- 音频输入：Microphone (stereo pin-jack)，line-in (stereo pin-jack)
- 音频输出：line-out (stereo pin-jack)，SPDI/F
- 电源：ATX AC 100v

从上面的硬件性能列表我们可以看出，TYPEX这款新基板不但在操作系统上，在其他不少重要的硬件配置上也是比较偏向电脑方面，而且除了其现有的强大功能之外，日后具备的可升级性也会大幅延长其寿命。不过从现有的加盟厂商来看，主要还是偏向于射击类游戏，在日本街机界占据大半壁江山的足球、格斗和赛马类游戏仍然没有音讯。在街机游戏风光不再的今天，TAITO能否凭借这款强劲的TYPEX从现已死守街机业的世嘉口中分一杯羹目前尚难以定论。



↑本届AMSHOW上TAITO提供的TYPEX试玩机台，游戏为"翼神"。

今天刚买了PS2GT限定版，可是家里没有与主机相配的电源插座（三头的，很大）。本想买一个的，JS却说不用买，直接把电源插头外壳拆开，用里面的小插头（两头的）去直接插墙上的插座即可。这样可以吗？（上海 小菲菲） 既然如此，最简单的办法就是去买一个插线板。现在一个好的插线板也不过一二十块钱，安全方便，您还不用担心上面所说的一系列问题。换个角度就会发现其实还有更简单的方法。

GAMESOFT SCHEDULE

截止统计时间
2004年9月15日

全硬件新作情况发售表

PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
9月16日	战国无双 猛将传	战国无双 猛将传	ACT	KOEI
	首都高BATTLE01（BEST）	首都高バトル01（BEST）	RAC	元气
	网球王子 结成最强的队伍吧！	テニスの王子様 最強チームを結成せよ！	SLG	KONAMI
	职业棒球SPIRITS 2004 CLIMAX	プロ野球スピリッツ2004クライマックス	SPG	KONAMI
	范·海尔星	ヴァン・ヘルシング	ACT	VIVENDI UNIVERSAL GAMES
9月22日	剑豪3	剑豪3	ACT	元气
	合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	PLAYMORE
	樱花大战5 EPISODE 0-荒野的少女武士	サクラ大戦5 EPISODE 0-荒野のサムライ娘	SLG	SEGA
9月30日	蜘蛛人2	スパイダーマン2	ACT	TAITO
	火影忍者英雄2	ナルトーナルティメットヒーロー2	ACT	BANDAI
10月6日	★宇宙战舰大和号 对伊斯坎达尔的追忆	宇宙战舰ヤマト イスカンダルの追忆	SLG	BANDAI
	怪物史莱克2	シュレック2	ACT	D3 PUBLISHER
10月14日	BURNOUT3	バーンアウト3：テイクダウン	RAC	EA
10月28日	格斗之王2003	ザ・キング・オブ・ファイターズ2003	FTG	SNKPLAYMORE
	HARD LUCK	ハードラック	AVG	SPIKE
	观龙传说	我が龙を见る	RPG	SCE
	J联盟胜利十一人8 亚洲杯	Jリーグウイニングイレブン8アジアチャンピオンシップ	SPG	KONAMI
10月	DRIVER3	ドライバー3	ACT	ATARI
	胜利大逃亡	大脱走THE GREAT ESCAPE	ACT	GOTHAM GAMES
2004年秋	洛克人X8	ロックマンX8	ACT	CAPCOM
2004年冬	风云幕末传	风雨幕末传	ACT	元气

XBOX

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
9月22日	★METAL SLUG4	メタルスラッグ4	ACT	SNKPLAYMORE
10月7日	★死或生 Ultimate	デッド オア アライブ アルティメット	FTG	TECMO
	星球大战 战争前线	STARWARS BATTLEFRONT	ACT	EA
10月14日	杀手 Contract	ヒットマン コントラクト	ACT	EIDOS
11月9日	★光环2	HALO 2	FPS	MICROSOFT
2004年11月	布林克斯2Battle of Time&Space	ブリンクス2バトル・オブ・タイム&スペース	ACT	MICROSOFT
2004年末	★SUDEKI	スデキ	ACT	MICROSOFT
未定	CAPCOM FIGHTING JAM	カプコンファイティングジャム	FTG	CAPCOM



NINTENDO GAMECUBE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
11月	马里奥聚会6（暂定）	マリオパーティ6（暂题）	ETC	任天堂
11月9日	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
11月29日	★星际火狐	Star Fox	STG	NINTENDO/NAMCO
2004年冬	杀手7	Killer 7	ACT	CAPCOM
	★火焰纹章 苍炎的轨迹（暂定）	ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹（暂题）	SRPG	任天堂
	家园	Homeland	SLG	CHUNSOFT
	马里奥网球GC（暂定）	マリオテニス GC（暂题）	SPG	任天堂
	超级机器人大战GC	スーパーロボット大战GC	SLG	BANPRESTO
	指环王3中土第三纪	ロード・オブ・ザ・リング中つ国第三纪	ACT	EA
	NARUTO-激斗忍者大战3	NARUTO-ナルト 激斗忍者大战！3	ACT	TOMY



GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
9月16日	★口袋妖怪绿宝石	ポケットモンスター・エメラルド	RPG	任天堂
9月20日	守护英雄ADVANCE	アドバンスガーディアンヒーローズ	ACT	TREASURE
10月7日	★火焰纹章·圣魔的光石	ファイアーエムブレム圣魔の光石	SRPG	任天堂
11月11日	★塞尔达传说——不可思议的帽子	ゼルダの不思议のぼうし	A·RPG	任天堂
	七龙珠ADVANCE ADVENTURE	ドラゴンボール アドバンス アドベンチャー	RPG	BANPRESTO
	★王国之心——记忆之链	キングダムハーツチェーンオブメモリーズ	A·RPG	SQUARE·ENIX
2004年内	★F-ZERO	F-ZEROクライスマックス	RAC	任天堂
	★超级机器人大战OG2	スーパーロボット大战オリジナルジェネレーション2	SLG	BANPRESTO

十月重奖 120 名

《掌机迷》10月上/下 超值奉上



GBASP共 22 名



铜炼黑项链 40 名



火影挂饰七件套共 28 名



叮当钱罐共 30 名



最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！ VOL.19

掌机迷 POCKET GAMER

定价 :9.8 元

《掌机迷》10月上（总19期） 10月1日上市

抽奖参与办法：1.将《掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2.抽奖截止日期为刊物上市后15日内（例：10月(上)的抽奖活动截止时间10月15日）。3.中奖名单将在隔期《掌机迷》中刊登。时间以当地邮戳为准。4.复印件无效。

最快速最全面的掌机情报尽在《掌机迷》

邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取

超值定价 18元

《口袋妖怪 绿宝石》攻略本

十月一日火速上市

本书将会收录：

- 全游戏地毯式详细攻略
- 游戏系统全面深入分析
- 遗传培养知识全面教学
- 386种妖怪资料一网打尽
- 口袋妖怪学习技能列表
- 口袋妖怪特性深入分析
- 全道具作用收录
- 全技能详细介绍
- 深入研究心得

更多攻略资料彻底收录……

超值赠品一

正负电兔毛绒玩具（随机二选一）



超值赠品二

口袋系列经典音乐CD





240页满载

超细全彩攻略本

ISSN 1006-5032



邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2004年第21期 总第144期